

PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - PSONE - ARCADE

JoyPac

N° 128 mars 2003

LE MAGAZINE DES CONSOLE

DUL CALIBUR II

ons GameCube, Xbox et PlayStation 2 !

FAIT PLAISIR !

GP 2 (Xbox) • Judge Dredd Vs Judge Death (PS2) • Z.O.E. the 2nd Runner (PS2) • Nokia N-Gage • Fable (Xbox)
hu La Colère Divine (PS2) • Chaos Legion (PS2) • F-ZERO (GC)...

50 TESTS !

May Cry 2 (PS2) • Panzer Dragoon Orta (Xbox) • Zelda A Link to the Past / Four Swords (GBA)
2K3 (Xbox) • Resident Evil 0 (GC) • Super Monkey Ball 2 (GC) • Rayman 3 (PS2)... et 45 autres !



161 - 128 - F: 5,50 €



128 • France métropolitaine 5,50 € • ANT-GUY 5,80 € • REU 6,90 € • BEL 5,50 € • CH 9 FS • AND 5,50 € • CDN \$ 8,75 • LUX 5,50 € • MAR 70 DH • PORT cont 5,50 € • TOM 1400 F C



RAYMAN[®] 3

RAYMAN EST DE RETOUR.
NOUVELLES ARMES, NOUVEAUX POUVOIRS, NOUVEAUX ENNEMIS.



www.raymanzone.com



GAME BOY ADVANCE™

PlayStation 2



PC CD-ROM

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Rayman 3 Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment. The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. All trademarks are owned by the respective rights holders. / Ubi Soft Entertainment makes no claim to any such trademarks. / TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Nintendo ©, Game Boy™, Game Boy Advance™ and © are trademarks of Nintendo CO., LTD. / Microsoft, Xbox and the Xbox logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. / PS and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Tendance

Japon, où es-tu ?



Pas une semaine ne passe sans que l'on soit interpellé par le nom et le score de certains titres qui cartonnent au Japon. À l'exception de Pokémon, qui fait toujours autant recette et demeure une valeur sûre des charts nippons, nombreux sont les jeux qui ne peuvent en dire autant. Le changement est d'ailleurs flagrant. Ainsi, il est désormais habituel de constater qu'au milieu de jeux comme *Zelda The Wind Waker* (GC), dont les qualités sont plus qu'indéniables, ou encore *Metal Gear Solid 2* (PS2) ou *Biohazard* (GC), loin d'être des bouses, s'immiscent des purs produits du pays du Soleil Levant : *One Piece Grand Battle 2* (PSone), *SD Gundam G Generation EO* (PS2), *Boku No Natsuyasumi 2* (PS2), ou encore *Super Robot Taisen Impact* (PS2), adoré également par notre Greg national. Toutes proportions gardées, les premiers cités, désormais visiblement « mal aimés », ne font plus vraiment recette, comparés à la couverture médiatique dont ils bénéficient. Au-delà des considérations purement ludiques (après tout, tous les goûts sans dans la nature), un autre syndrome semble trapper le marché japonais. Eu égard au nombre de précédentes) dépassent le million d'exemplaires. De même, à part quelques rares exceptions (*Winning Eleven 6*, *Virtua Fighter 4* ou encore la série *Gran Turismo*), les jeux de combat, de course, de sport ou de survival/horror sont beaucoup moins appréciés qu'avant. Les mœurs des Japonais changeraient-ils ? On pourrait le croire en effet. L'enthousiasme pour les téléphones mobiles (l'opérateur japonais NTT Dokomo possède plus de 36 millions d'abonnés à l'I-mode !) n'y est certainement pas étranger. Les Japonais et les Japonaises sont en effet de plus en plus friands de ce nouvel outil de communication et n'hésitent plus désormais à l'utiliser dans le métro, au supermarché, devant un distributeur de boissons, ou bien encore pour jouer, commander sur Internet et... draguer ! Ok, je rectifie, c'est surtout pour draguer ! Faut-il y voir une cause de la baisse lente mais sûre de l'engouement des Japonais pour les jeux vidéo ? En partie, certainement. Même si, proportionnellement, cela reste encore un loisir très fort. Pourtant, l'érosion vidéoludique qui gagne peu à peu les Nippons risque de se confirmer au fil du temps. Au profit sans doute de l'Europe (enfin !) et des États-Unis...

Version exclusive PlayStation® 2

Une nouvelle mission, une intro et des cinématiques inédites,
un équipement plus performant.



Nouvelle
fonction jumelle



SC-20K
Fusil d'assaut
modulable



Câble optique

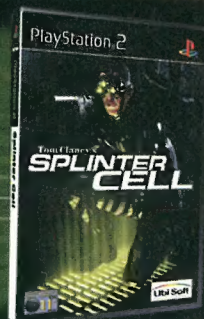
www.splintercell.com

Règle N°1 : Ne laissez aucune trace.
Règle N°2 : Si vous pensez que c'est un jeu, vous êtes perdu.

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL** TM



"Le prochain titre phare de la PS2"
PlayStation 2 Magazine



Disponible sur

PlayStation 2



Bientôt disponible sur



NINTENDO
GAMECUBE

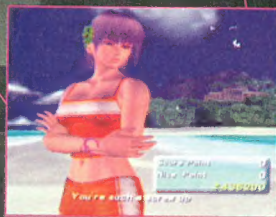
GAME BOY ADVANCE



Jouez aussi à Splinter Cell sur votre mobile : www.gameloft.com

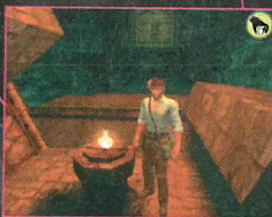
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

87



TESTS

101



ASTUCES

140



**Hot ! Hot !
Hot ! Hot !**



Armored Core 3 Silent Line (zoom)	98
Clock Tower 3 (zoom)	94
Defender (test)	130
Devil May Cry 2 (test)	108
Dr Muto (test)	130
Evolution Skateboarding (test)	131
Fisherman's Challenge (test)	131
Makai Senki Disgaea	99
NHL 2K3 (test)	132
Operator's Side (zoom)	97
Pac-Man World 2 (test)	132
Rayman 3 Hoodlum Havoc (test)	110
Savage Skies (test)	133
Star Wars The Clone Wars (test)	133
Sword of the Samurai (test)	134
The Mark of Kri (test)	116
Wild Arms 3 (test)	134

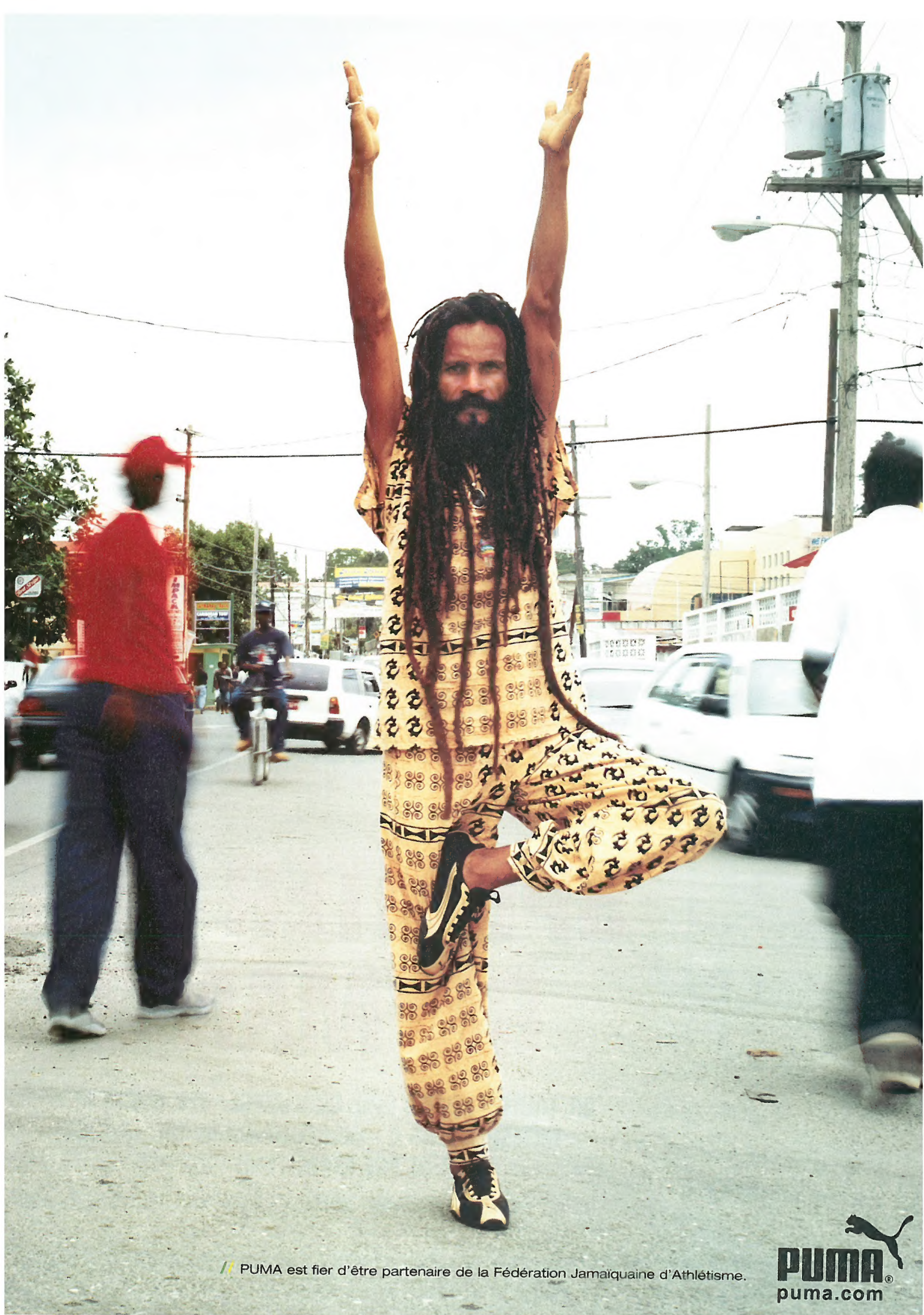
Capcom Vs SNK 2 EO (test)	124
DOA Xtreme Beach Volleyball (zoom)	88
Dr Muto (test)	130
Fireblade (test)	131
Indiana Jones et le Tombeau de l'Empereur (test)	129
Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours (test)	120
NBA 2K3 (test)	118
NHL 2K3 (test)	132
Panzer Dragoon Orta (test)	104
Rally Fusion (test)	126
Savage Skies (test)	133
ToeJam & Earl III : Mission to Earth (test)	122

<i>Dr Muto (test)</i>	130
<i>Eternal Arcadia Legend (zoom)</i>	92
<i>Ghost Recon</i>	131
<i>Ikaruga (zoom)</i>	95
<i>Legacy of Kain Blood Omen 2 (test)</i>	130
<i>MicroMachines (test)</i>	132
<i>Mr Driller Drilland (zoom)</i>	99
<i>Resident Evil Ø (test)</i>	114
<i>Resident Evil 2 / Resident Evil 3 Nemesis (zoom)</i>	96
<i>Star Wars Bounty Hunter (test)</i>	127
<i>Shrek Extra Large (test)</i>	133
<i>Super Monkey Ball 2 (test)</i>	128
<i>Winning Eleven 6 Final Evolution (zoom)</i>	91

Atelier Marie, Elie et Anis (zoom)	98
Crash Bandicoot 2 N'Trance (zoom)	98
Digimon Battle Spirit (zoom)	99
Inspector Gadget Racing (test)	132
ISS Advance (test)	132
Taxi 3 (test)	134
The Invincible Iron Man (zoom)	99
The Revenge of Shinobi (test)	133
Worms Blast (test)	134
Zelda A Link to the Past/Four Swords (test)	112

AMSTERDAM, ATHENS, FRANKFURT, LONDON, MILAN, PARIS, ROME, NEW YORK, SAN FRANCISCO, MELBOURNE, TOKYO





// PUMA est fier d'être partenaire de la Fédération Jamaïque d'Athlétisme.


PUMA
puma.com

**UN NINJA SE CACHE
DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE**

PlayStation®2

M a g a z i n e

DVD EXCLUSIF
9 DÉMOS
JOUABLES



SPLINTER CELL

RAYMAN 3

DR. MUTO - GRAND PRIX CHALLENGE - THE MARK OF KRI
TIMESPLITTERS 2 - WAKEBOARDING UNLEASHED
WAR OF THE MONSTERS - ZAPPER

VIDÉOS : PRIDE FC - ROLLING - SHINOBI - VEXX - LE MAKING OF PRIMAL

En vente **LE 8 MARS** chez votre marchand de journaux

TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

Chose promise, chose due. Le mois dernier, nous avons manqué de temps pour vous parler de la suite de *Soul Calibur*. Du coup, pour nous faire pardonner, on vous a pondu 6 pages bien remplies sur le jeu de combat le plus attendu de l'année. Vous apprendrez également plein de bonnes choses sur des titres prometteurs comme *Star Ocean 3* et *Chaos Legion*. Sinon, Aruno a réussi, au péril de sa vie (ok, je dramatise légèrement), à nous dégoter une démo jouable de *Z.O.E. 2 Anubis*, qui, pour la petite histoire, a d'ailleurs bien failli ne

jamais arriver à la rédaction ! Mais tout est bien qui finit bien, pour une fois, Zeus a été de notre côté. On peut d'ores et déjà vous dire que visuellement, le titre de Konami déchire grave sa race ! Ne manquez pas la rubrique Avant-Première : on y cause en détail de *Tenchu*, mais aussi de la version PlayStation 2 de *Splinter Cell* que le fils des âges farouche est allé voir à... Shanghai.

Il a d'ailleurs ramené un petit souvenir : la fièvre jaune ! Pourrissez sa messagerie en lui envoyant des mails de soutien !

soutien !

<i>Soul Calibur II</i> (multi)	16
<i>Chaos Legion</i> (PlayStation 2)	12
<i>Def' Jam Vendetta</i> (PlayStation2)	34
<i>Enter the Matrix</i> (PlayStation 2)	49
<i>Men of Valor : Vietnam</i> (Xbox)	44
<i>Primal</i> (PlayStation 2)	46
<i>Silent Hill 3</i> (PlayStation 2)	35
<i>Star Ocean 3</i> (PlayStation 2)	30
<i>Steel Battalion</i> (Xbox)	51
<i>Z.O.E. 2 Anubis</i> (PlayStation 2)	43

© Soul Calibur II/Namco



Soul Calibur II

Alors, contents ?

Made in Japan

Chaos Legion

Chaos Legion, le prochain gros jeu d'action de Capcom, s'annonce décidément très, très bon. Misant à la fois sur un système de jeu puissamment bourrin et sur une mise en scène absolument grandiose, ce titre a de grandes chances d'entrer dans le cercle des hits de la PS2.



Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 6 mars 2003
Sortie en Europe : N.C.

Un jeu d'action réalisé entièrement en 3D temps réel.



De nombreuses scènes rappellent fortement la série Devil May Cry.



Capcom compte étoffer encore son catalogue de « jeux de poseurs » avec Chaos Legion, un titre complètement nouveau au sujet duquel nous avons consacré une première preview dans notre numéro de novembre dernier. Ce mois-ci, la firme d'Osaka nous ayant préparé un nouveau set d'images explosives, nous avons décidé de revenir sur ce jeu d'« action fantasy opera » en 3D temps réel d'une classe rare.

De la Soul, rien que de la Soul

Le héros de ce DVD-Rom, Sieg, est capable de réaliser une grande variété de coups avec son épée. Il peut ainsi traverser les niveaux du jeu un peu à la manière des personnages de la série de beat them all 3D Shin Shangoku Musô, de Koei. Sieg dispose aussi et surtout des Legions, groupes de créatures guerrières variées qui, face à des ennemis extrêmement nombreux, vont grandement lui faciliter la tâche. Pour faire apparaître ces sympathiques troupes, il faut procéder à des invocations, lesquelles nécessitent de l'énergie, appelée « Soul ». Dans la version finale du jeu, une jauge de Soul apparaîtra en haut à gauche de l'écran, afin de vous indiquer la quantité d'énergie dont vous disposez. Ladite jauge se remplira progressivement à chaque fois que vous éliminerez des ennemis. Vous voyez, c'est pas sorcier.

Une Legion de modes

En cours de partie, vous allez devoir jongler entre deux modes, qui vont déterminer le comportement de vos Legions : l'Assault Mode et le Force Mode. En Assault Mode, vous agirez seul. Votre perso jouira d'une grande force d'attaque et de déplacement. Lorsque vous procéderez à vos invocations, les Legions apparaîtront pendant un temps limité et réaliseront des attaques de type Assist Attack. Ce mode sera à réserver aux passages faiblement peuplés en ennemis. Dans le Force Mode, vous agirez constamment en compagnie de vos Legions ; en contrepartie, votre perso sera faible au niveau des déplacements.

Si, généralement, nos pages d'actualités nipponnes regorgent de titres prometteurs majoritairement réservés aux possesseurs de PS2, ce mois-ci, les titres forts qui s'exposent dans cette rubrique s'adressent à l'ensemble des joueurs, quelle que soit leur machine. Ainsi, Capcom nous offre de nouvelles images de trois bons gros jeux d'action en 3D temps réel destinés aux trois consoles de salon du marché : Chaos Legion sur PS2, P.N. 03 sur GC et Dino Crisis 3 sur Xbox. En somme, que vous soyez possesseur de la bécane de Sony C.E., de celle de Nintendo ou encore de Microsoft, vous aurez droit à votre bonne ration d'action made in Capcom. Oui, tout le monde est content. On poursuit avec Soul Calibur II qui, en plus de sortir simultanément sur toutes les plates-formes de salon au Japon le 27 mars prochain, proposera un perso exclusif par machine : Heihachi sur PS2, Spawn sur Xbox et Link sur GC. Et là encore, tout le monde est forcément content. Au moment où Sony C.E. procède « modestement » à des annonces attestant de l'impitoyable domination de la PS2 à l'échelle planétaire — « plus de 50 millions de PS2 distribuées dans le monde au 15 janvier 2003, 12,53 millions rien qu'au Japon, 21,5 millions en Amérique du Nord, 16 millions en Europe, des chiffres atteints en à peine 3 ans alors que la PSone avait mis environ 4 ans pour les atteindre, blablabla... » — ces programmes de très haut niveau adressés à l'ensemble de la population des joueurs font quand même bien plaisir à voir. Non, tout ne se passe pas à bord du rouleau compresseur ludo-numérique de Sony C.E., et les joueurs peuvent encore choisir de s'amuser sur des consoles Nintendo ou Microsoft. Tout le monde est content, donc. Et les passeurs de GBA, me direz-vous ? Eh bien pour eux c'est pareil : tous contents. Avec un RPG multijoueur comme Shining Soul II et un jeu d'action/aventure comme Castlevania Aria of Sorrow, franchement, s'il n'y a pas de quoi être content !

Aruno

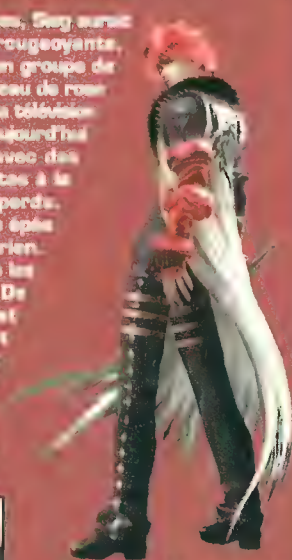
Le mal est présent, le mal est grand

Le monde que vous allez traverser regorge de créatures diaboliques au design franchement réussi. Les plus délicates à éliminer vous attendront, comme le veut la tradition, à la fin de chaque niveau. Face à elles, vous aurez intérêt à bien maîtriser vos invocations.



Stylé comme Sieg

Classe, stylé, posé et à ses heures perdues, Sieg aurait très bien pu, avec sa belle chevelure rougeoyante, devenir l'idole des jeunes en intégrant un groupe de visual rock et en hurlant des paroles à l'eau de rose dans les émissions de divertissement de la télévision nipponne. Mais il n'en est rien. Sieg est aujourd'hui plongé dans une situation de crise, avec des hordes de créatures démoniaques prêtes à le dévorer tout cru. Ceci dit, rien n'est perdu. D'abord, il a quand même une bien belle épée pour se défendre, ce qui n'est pas rien. Ensuite, il peut compter sur ses copines les Legions pour lui filer un coup de main. De plus, c'est un héros, et les héros, c'est admiré par la foule (même quand ils n'ont pas de talent). Enfin, il sait que c'est vous, en pressant de vos gros doigts les différents boutons de la manette PS2, qui allez le diriger tout au long des niveaux de ce jeu. Donc tout va bien pour Sieg. Vraiment, vraiment.



ments et des attaques. Le fait que vous ayez la possibilité de donner des ordres de type Force Attack à vos Legions à tout moment vous mettra en situation confortable face à des ennemis présents en grand nombre. Au registre des ordres, c'est également dans ce mode que vous devrez faire le choix entre laisser les Legions se bastonner à leur guise — en leur ordonnant de se comporter en Active Hearts —, ou encore les obliger à ne combattre que sur vos ordres — en Passive Hearts. Bon, c'est vrai, vu comme ça, ça a l'air un chouïa complexe, d'autant que je ne vous ai pas encore dit qu'on trouve aussi un système d'attributs au niveau des Legions et des ennemis ; vos stratégies de combat devront obligatoirement tenir compte de cela, si vous ne voulez pas voir vos Legions se battre comme on balance des coups d'épée dans l'eau... Mais bon, ne vous inquiétez surtout pas, car à en croire Capcom, une fois qu'on se retrouve avec le pad entre les mains, tout devient beaucoup plus simple. Si, si.

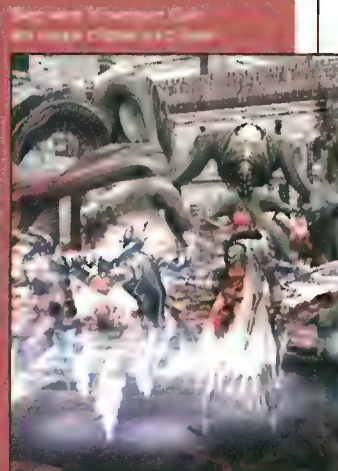
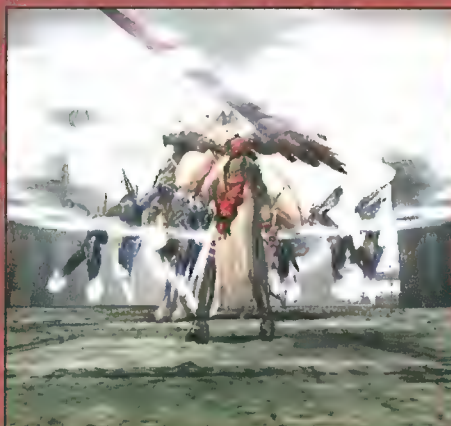
Legions à la carte

Sieg peut invoquer une grande variété de Legions, invocations dont vous ne pourrez vous passer au cours de cette aventure. Parfois utiles pour vous protéger face à un adversaire trop puissant, elles seront surtout nécessaires au moment de donner plus d'ampleur et de puissance à vos attaques. En leur compagnie, vous éprouverez un grand plaisir à nettoyer la vermine ennemie à l'écran. Au début du jeu, vous ne pourrez invoquer que Guilt, mais très vite, vous verrez la liste de vos invocations s'étoffer. Équipées d'épées, d'arcs à flèches ou encore de boucliers, les Legions vous aideront dans toutes les situations de crise, pour peu que vous ayez suffisamment de points de Soul, indispensables à toute invocation. Chaque Legion est formée de créatures d'un même type : Guilt, Malice, etc. En voici quelques-unes en images.

Guilt

Flawed

Blasphemy



Capcom
compte encore
étoffer
son **catalogue**
de « jeux
de poseurs »

Victor, appelez-le bien Victor

Lui, c'est Victor Delacroix. Rien à voir avec un certain Eugène du même nom. Ancien ami de Sieg, il est aujourd'hui son plus grand ennemi. Toute l'aventure qui nous attend dans Chaos Legion tourne autour de l'affrontement entre le héros et ce personnage au sombre dessein.



Chaos debout...

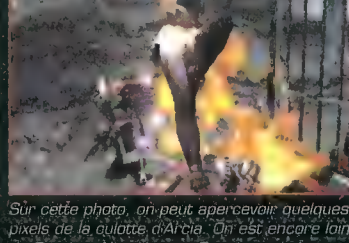
Au début, on pensait que Sieg allait être le seul et unique perso jouable dans ce soft. Cependant, Capcom vient de révéler que, à l'instar de Devil May Cry 2, Chaos Legion proposera un deuxième personnage jouable ! Il s'agira d'une jeune fille sexy répondant au doux nom d'Arcia Rinslet. À un certain moment de l'aventure, elle sera amenée à remplacer provisoirement Sieg, et c'est donc elle que le joueur dirigera. Pour le reste, ça se passe en images, car ce soft propose des scènes de combat tellement grandioses que nous avons décidé de vous offrir trois pages couvertes de photos, toutes issues d'une version en cours de développement évalué à 95 % !

Arcia Rinslet : le deuxième perso jouable



Echarpe très longue mais jupe très très courte pour Arcia Rinslet, la « poseuse » aux deux guns d'argent.

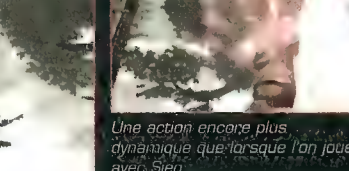
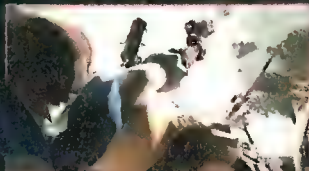
Outre Sieg, le joueur pourra donc profiter d'un deuxième personnage jouable, la jolie Arcia Rinslet. Voilà qui rappelle DMC2, du même éditeur, mais contrairement à ce jeu, Chaos Legion ne tiendra pas sur deux DVD-Rom, et nous n'aurons donc pas droit à un scénario par perso, répartis sur deux disques. Selon Capcom, à un moment précis du jeu, Arcia viendra relayer Sieg, et le joueur aura donc à contrôler ce perso durant une partie de l'aventure. Deux persos jouables, cela signifie deux types de maniabilité. En effet, contrairement à Sieg, Arcia ne peut invoquer la moindre Legion. Elle dispose en revanche de deux gros pistolets d'argent, ainsi que de violents coups de pied bien utiles pour éloigner les adversaires. L'action à laquelle on pourra goûter en jouant avec elle n'aura donc rien à voir avec celle offerte par Sieg, qui se bat à l'épée tout en donnant des ordres à ses Legions. Ce concept devrait permettre de donner un sacré coup de fouet à l'intérêt du jeu en cours de partie.



On voit nettement les cartouches sauter après chaque tir.

Un coup bien placé peut faire autant d'effet qu'une invocation.

Sur cette photo, on peut apercevoir quelques pixels de la quillotte d'Arcia. On est encore loin de Dead or Alive Xtreme Beach, mais bon.



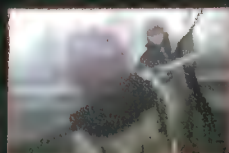
Une action encore plus dynamique que lorsque l'on joue avec Sieg.

Tragédie de synthèse

Outre sa luxueuse mise en scène, Chaos Legion offre de splendides séquences en images de synthèse.

Atteindront-elles le niveau exceptionnel de celles d'Onimusha 2 ? On n'en sait rien pour le moment, mais

une chose est sûre : ça s'annonce fantastique !



ONLY ON
XBOX



Une fois née, rien ne pourra l'arrêter.

Conçue pour être belle.

800 kg de muscles dans un corps sain et sculpté
avec des chromes rutilants - prêts à tailler
la route à plus de 300 km/h.

Une immaculée conception.

Une fois en piste, vous serez confrontés aux
mécaniques les plus puissantes du monde.
Avec chaque nouveau prototype, vous devrez
être plus performant.
C'est votre protégée contre les autres.

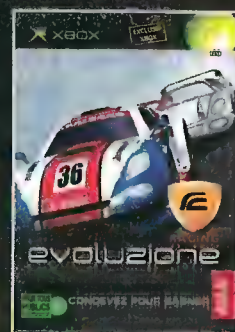
Conçue pour la vitesse et le plaisir des yeux,
mais surtout, pensée pour marquer l'histoire.



RACING

evoluzione

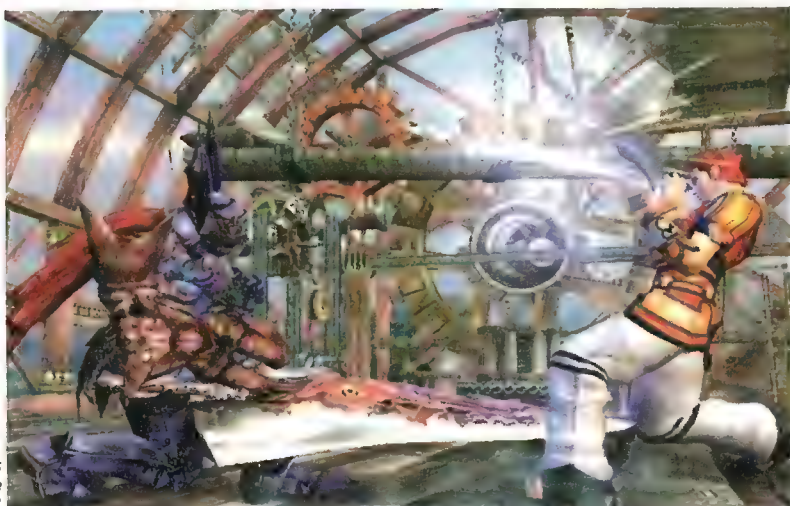
Concevez pour gagner



Made in Japan



Dispo en arcade depuis juillet 2002 au Japon, SCII arrive enfin sur nos consoles !



Soul Calibur II

Infos générales



Editeur : Namco
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Sortie au Japon : 27 mars 2003
(sortie simultanée sur les 3 consoles)
Sortie en Europe : N.C.

Encore plus fort que le volet Dreamcast, encore plus percutant que l'original en arcade et bien plus puissant que tout ce que nous avons vu en matière de baston sur nos consoles. Soul Calibur II va tout déchirer sur PS2, Xbox et GC : LA bombe ludo-numérique du mois !!!

Namco a enfin présenté officiellement les trois versions consoles de Soul Calibur II, son fameux jeu de combat 3D basé sur des duels à l'arme blanche. Techniquement, comme prévu, ça déménage grave ! Le travail réalisé par le producteur Hiroaki Yotoryama et son équipe de développement — une soixantaine de personnes ! — est exceptionnel. Cette adaptation se base sur la toute dernière version du jeu d'arcade, la Ver. D lancée en septembre dernier, et rappelle fortement SC sur Dreamcast, la référence absolue. Outre le mode Arcade, on a droit à une belle brochette de modes de jeu : VS, Time Attack, Survival, Team Battle et Practice. On trouve égale-

ment et surtout le tout nouveau Weapon Master Mode : sorte de remix amélioré du Edge Master de Soul Edge sur PSone et du Mission Battle de SC sur DC, ce mode légèrement aromatisé RPG propose au joueur d'explorer des cartes et donjons au fil de missions à remplir, tout en gagnant différentes armes, en élargissant le champ des territoires accessibles et en débloquent divers éléments cachés. On peut ainsi récupérer plus de 200 armes au total ! Et c'est d'autant plus intéressant que l'on peut cette fois les utiliser dans d'autres modes, comme par exemple l'Arcade et le VS.

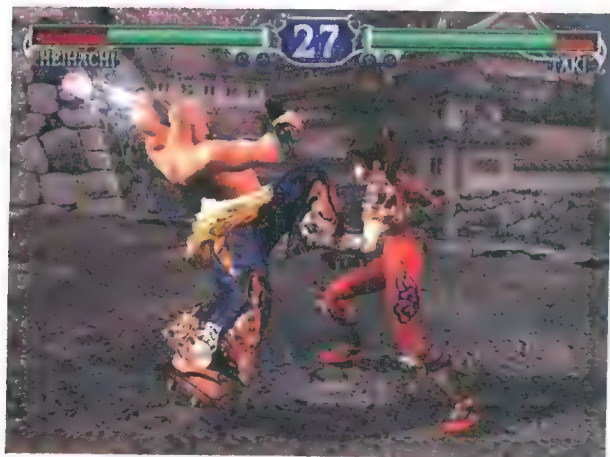
À chaque console son invité

Comme nous vous l'annoncions le mois dernier, chaque version accueille un « guest character », perso exclusif invité à se joindre à la fête pour donner une touche unique à chaque programme : Heihachi sur PS2, Spawn sur Xbox et Link sur GC — nous vous présentons ces trois persos de façon détaillée dans les pages suivantes. Si Heihachi est un produit 100 % Namco, il n'en va pas de même pour les deux autres. Ainsi, les négociations afin de pouvoir incorporer Link et Spawn ont-elles commencé alors que la version arcade de SCII était encore en cours de développement ! L'intégration concrète de ces deux guests et de Heihachi dans le jeu a commencé en automne dernier. Des graphs aux animations en passant par les voix, les trois persos conservent un côté parfaitement authentique qui ravira les fans. Quant au nombre total de persos, rien n'est encore fixé, mais on sait déjà que les 13 « bastonneurs » de l'arcade seront tous présents. À cette liste, il faut ajouter Necrid, un protagoniste totalement inédit et présent sur les trois versions, créé par Todd McFarlane, l'auteur de Spawn. En comptant le guest character, on arrive à 15 combattants pour chaque version. Au final, on devrait atteindre un total légèrement supérieur à celui de la version DC (qui en comptait 19), soit environ 20 persos. Hormis son guest, chacun des trois jeux proposera le même contenu et tiendra sur un seul DVD-Rom, même pour la version GC, dont le disque de 8 cm sera plein comme un œuf. Outre une séquence de fin identique à celle de l'arcade, on pourra savourer une excellente cinématique d'intro en « pre-rendering » d'un peu plus de deux minutes. Attendu comme le messie par les fans de jeux de combat de la planète, SCII sortira dès le 27 mars prochain au Japon. Après les 1,6 million d'unités de Soul Edge (PSone, 1995) et les 1,4 million de Soul Calibur (DC, 1999), l'objectif de ventes de Namco pour SCII toutes consoles confondues est de 2 millions d'unités à travers le monde. Un score que l'éditeur nippon devrait facilement atteindre.

Quelle version acheter ?



Les trois versions devraient s'illustrer par une « game balance » à peu près identique, et la version Xbox ne s'avèrera donc pas plus « hardcore gamer » que les deux autres. D'un point de vue technique, selon Yotoryama, les trois programmes ont été développés de la même façon et de manière à obtenir le même résultat. Du reste, le nombre de polygones est quasiment le même. Il en va autrement sur le plan des textures, qui ne sont pas tout à fait identiques et s'adaptent ainsi aux spécificités de chaque bécane, avec plus ou moins de couleurs à la clé. Toutefois, si la version Xbox peut permettre d'accéder au meilleur affichage, il semble très difficile de départager ces programmes. Si vous possédez au moins deux consoles, pour faire votre choix, le « guest character » et le confort de jeu lié au pad devraient constituer les seuls critères à retenir.



Le travail réalisé par le producteur Hiroaki Yotoriyama et son équipe de développement (une soixantaine de personnes !) est exceptionnel

On retrouve bien sûr une grande quantité de célèbres coups de Tekken.

Version PS2 : un zeste de Tekken dans un monde de Soul

En tant que « guest » de cette version PS2, on retrouve donc ce croûton aux poings d'acier qu'est Heihachi Mishima, un combattant que tous les fans de Tekken connaissent bien puisqu'il assure le rôle principal dans cette série de jeux de baston. Certains pourront trouver que, comparé au surpuissant Spawn ou au sublime Link, Heihachi fait carrément léger et que Namco aurait pu se fouler un peu pour offrir à la version PS2 un perso plus « turbo excitant ». À cela, Yotoriyama répond que, d'abord, il eût été bien impossible de combattre avec un Toro ou un Parappa — ils représentent tous deux des personnages emblématiques de la PS2 au Japon. D'autre part, un perso à la morphologie réaliste et d'une force à peu près équivalente à celle des autres persos était obligatoire. Bref, le choix a ainsi été porté sur ce bon vieux Heihachi, un perso 100 % made in Namco. Mais n'allez pas croire qu'il s'agisse d'un simple transfert de données : modélisation totalement refaite et animations revues dans leur grand ensemble garantissent un Heihachi tout nouveau tout beau, et surtout complètement adapté au système de jeu de Soul Calibur II.

Heihachi Mishima, originaire du Japon, 75 ans (!), 1m79, 80 kg.

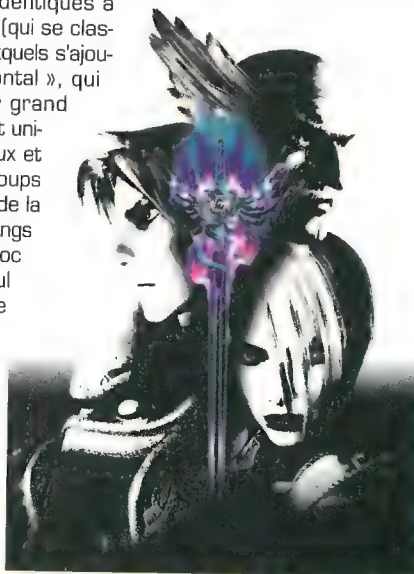
Heihachi est le seul perso à combattre à mains nues.

La rencontre de deux écoles de la baston 3D

Dans cette version PS2, il sera du reste hautement intéressant de voir comment Heihachi, combattant à poings nus, se battra face à des adversaires équipés d'épées et autres armes blanches. La clé du succès sera sans aucun doute la maîtrise de la garde, que Heihachi réalise avec ses coudes. Les développeurs ont retravaillé l'éventail de coups de ce perso de manière à ce qu'il s'intègre parfaitement dans le système d'attaques de SCII, lequel se base sur des coups d'épée verticaux, horizontaux et des coups de pied. Ainsi, Heihachi hérite-t-il de coups quasiment identiques à ceux qu'il possédait dans Tekken (qui se classent dans le « type vertical »), auxquels s'ajoutent des coups de « type horizontal », qui sont bien sûr inédits dans leur grand ensemble. Notez bien qu'en jouant uniquement avec les coups verticaux et en utilisant le boutons « kick » (coups de pied), vous pouvez combattre de la même façon que dans Tekken ! Poings nus contre armes blanches, le choc entre l'école Tekken et l'école Soul que nous propose ce programme s'annonce explosif !

Heihachi, personnage emblématique de Tekken, apparaît bien sûr sur le visuel principal de cette version PS2.

Dans sa couleur 2P, Heihachi abandonnera cette tenue pour apparaître dans le vêtement noir qu'il avait dans Tekken 2.



Soul Calibur II

Made in Japan

Version Xbox : un héros ricain sort sa hache



Duel à mort entre Xianhua et Ivy.



J'en peux plus, il est trop beau ce jeu !

Si Soul Calibur II version Xbox n'est pas programmé pour fonctionner en réseau sur Xbox Live — ben ouais les copains, fallait quand même pas rêver ! —, il s'avère en revanche compatible 5.1, ce qui n'est déjà pas si mal, surtout pour ceux qui ont la chance d'avoir l'installation adéquate. D'autre part, pour la toute première fois au Japon, ce soft est compatible avec la connexion vidéo D4. Cette sortie vidéo étant la plus performante, la version Xbox offre, dans cette configuration, la meilleure qualité d'image à condition de posséder un moniteur équipé d'une entrée D4 (là encore, il y a un « si »). Sur ce point, il faudra voir dans quelque temps ce qu'il en sera en Europe. Quoi qu'il en soit, ces deux petits arguments purement technologiques et réservés à une minorité de joueurs feront sans doute ressentir un brin de fierté aux possesseurs de « X-eu-Boxeu ».

Un splendide spadassin nommé Spawn

En tant que guest, il fallait obligatoirement un héros spectaculaire et « Américain » pour la Xbox. Namco a vraisemblablement fait le bon choix avec ce grand « dark hero » des comics qu'est Spawn. Réalisé avec un soin extrême, il s'illustre par une modélisation extraordinaire. De plus, ses évolutions dans l'espace 3D sont impressionnantes tout en restant parfaitement dans « le ton Soul Calibur ». Globalement, comme nous

vous l'expliquons au début de ce dossier spécial, même si, sur le papier, la Xbox passe pour la plus puissante des consoles, cette version reste techniquement équivalente aux deux autres. Mordus de la bécane de Microsoft, ne soyez surtout pas déçus pour autant : la qualité de ce programme atteint un niveau prodigieux, auquel vient s'ajouter un intérêt de jeu surpuissant. On est à des centaines d'années-lumière de cette sombre daube de Kakuto Chôjin, qui, pour le bonheur de tous, ne sortira jamais en Europe ! L'heure de ranger Dead or Alive 3 dans un tiroir va bientôt sonner...



Spawn, originaire de l'état du Michigan, 31 ans, 1m90, plus de 180 kg.

Un splendide effet de rémanence « vert-Xbox » vient accompagner vos coups de hache !



Bien qu'assez réussi, le visuel principal de la version Xbox semble un peu moins élégant que les deux autres.

L'animation 3D temps réel arrache méchamment la gueule !



namco

www.namco.com

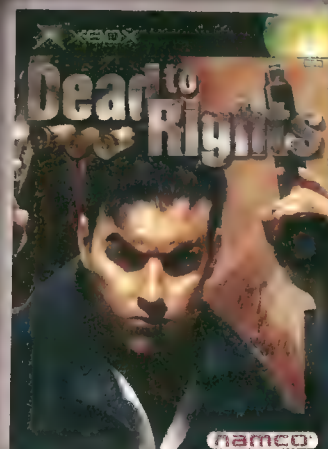
**mieux vaut donner
que recevoir**

Débloquez 15 mouvements de désarmements mortels.

Dénichez vos ennemis et reniflez les bombes grâce
au flair de votre compagnon canin, Shadow.

Soyez sans merci... nettoyez la vermine à coups de
colt 45, de Kalachnikov, ou shotgun... ; combattez à
mains nues ou utilisez des boucliers humains.

Découvrez un jeu détonnant sur X-Box.
Un scénario et une dose d'action dignes des meilleurs thrillers.
Armé ou à mains nues, déchaînez-vous
pour réaliser des séries de combos meurtriers.



Public Adulte
DÉCONSEILLÉ 15
aux moins de 15 ans

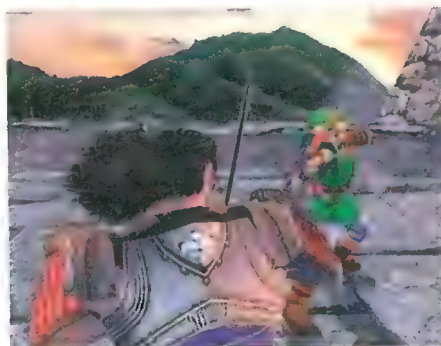
© 2002 Namco Home Entertainment Inc. Tous droits réservés. "Dead to Rights" est une marque déposée de Namco Home Entertainment Inc. "Xbox" est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. "Namco" est une marque déposée de Namco Home Entertainment Inc. "Dead to Rights" est une marque déposée de Namco Home Entertainment Inc. "Xbox" est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. "Namco" est une marque déposée de Namco Home Entertainment Inc.

Soul Calibur II

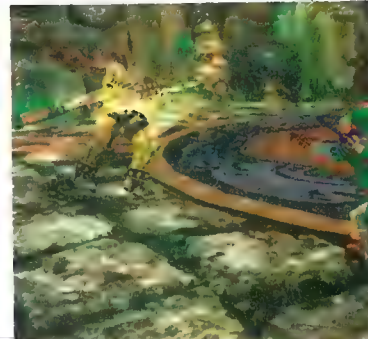
Made in Japan 



Après la série Smash Bros., Link goûte une nouvelle fois aux joies de la baston !



Link est caractérisé par quatre postures d'attaque, lesquelles sont fonction de l'arme qu'il se prépare à utiliser (épée, arc, bombes, boomerang).



Le boomerang permet d'imaginer des tactiques de combat totalement nouvelles.

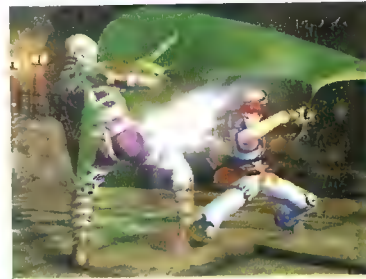
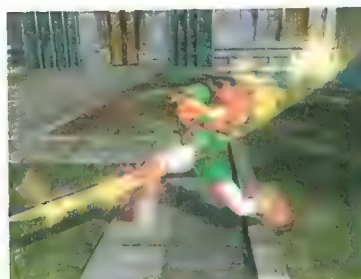
Version GC : le début d'une nouvelle légende



On vous a gardé le meilleur pour la fin, avec cette version GC qui, comme vous le savez depuis le mois dernier, bénéficie d'un « guest » exceptionnel en la personne de Link, le héros de La Légende de Zelda. Selon un sondage réalisé par Game Spot Japan fin janvier dernier, à la question « Laquelle des 3 versions comptez-vous acheter ? », c'est la version GC qui aurait rencontré le plus de succès, avec 56 % des suffrages, contre 27 % pour la Xbox et seulement 17 % pour la PS2 (chiffres établis d'après les réponses de quelque 5 000 internautes nippons). En somme, si l'on se fie à ces chiffres, Link semble faire bien plus rêver que Spawn, et met carrément en short ce vieillard de Heihachi !

L'épée, l'arc, les bombes et tout et tout !

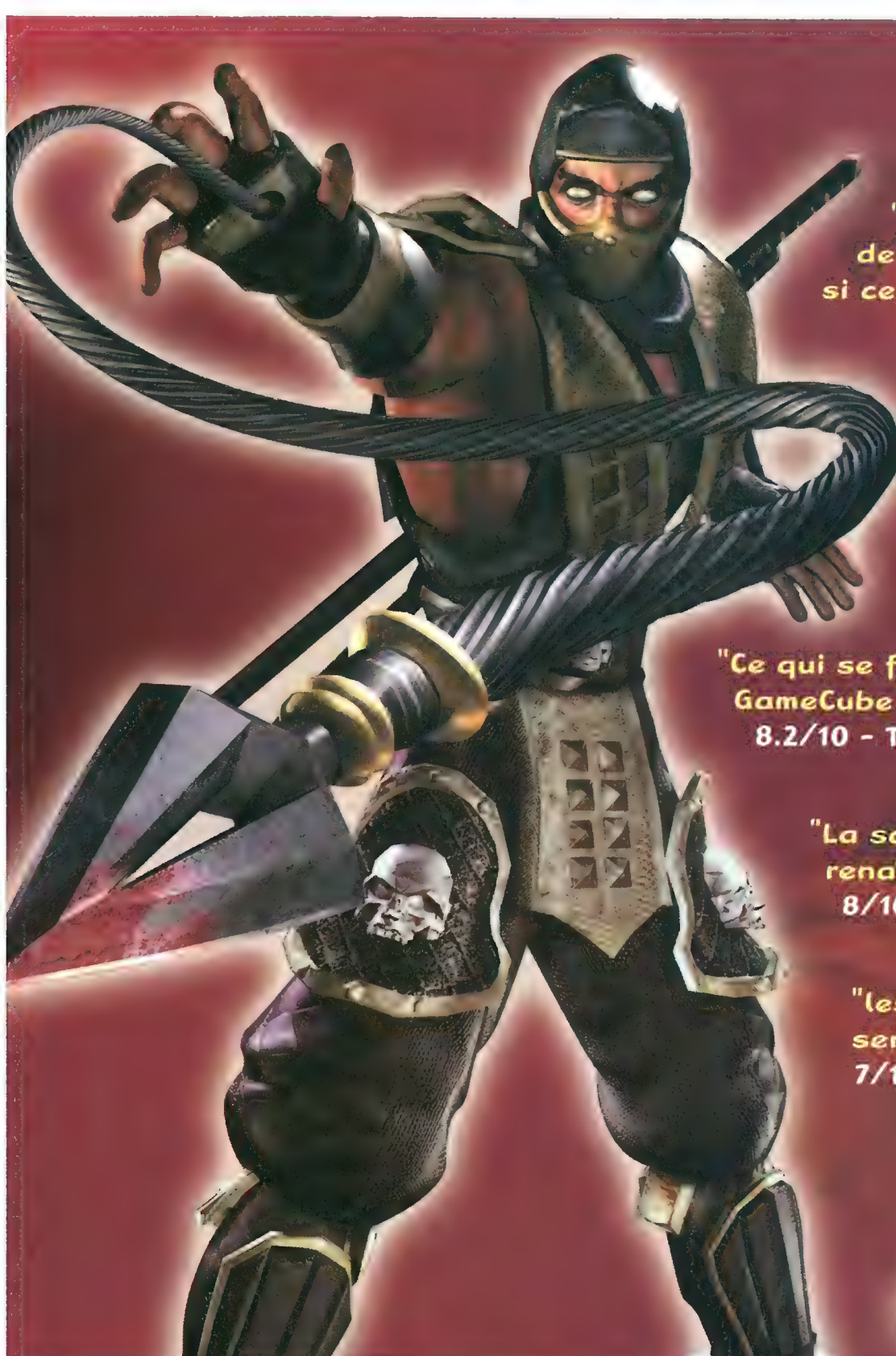
Le Link que nous retrouvons dans ce soft n'est évidemment pas le charmant gamin « toon renderingué » de Kaze no Takuto sur GC, mais bien le Link adulte qui apparaît dans L'Ocarina du Temps sur N64. Armé de son épée Excalibur — la Master Sword en V.O. — et de son bouclier frappé de la Triforce, Link se présente comme un combattant vif et hyper efficace. Malgré une portée de coups d'épée relativement courte, il peut aisément faire la différence grâce à son arc à flèches, son boomerang, voire ses bombes ! Combinée à une monstrueuse variété de coups, cette légendaire artillerie importée directement de Hyrule fait de Link un perso tout aussi impressionnant à regarder que passionnant à contrôler. Il garde tout ce qui a fait son charme dans les différents volets de la Légende de Zelda, et notamment sa musique, puisqu'une version arrangée et pêchue du thème original Legend of Zelda accompagne ses combats ! Pour les besoins du jeu, outre sa traditionnelle tenue verte, Link bénéficie d'un deuxième accoutrement, aux formes identiques mais de couleur rouge (les collants et les manches restent blancs). Nous avons eu la chance de le voir évoluer sapé de la sorte, et croyez-nous, il assure à donf ! Rhhaaaaa c'que ça va donner quand on aura ce jeu chez nous !



Link, originaire de Hyrule, se battra avec sa célèbre Master Sword (Excalibur) et son bon vieux bouclier.



Comme en témoigne le visuel principal, Namco et Nintendo s'associent pour offrir à la GC une version exceptionnelle de SCII.



"L'un des meilleurs jeux
de baston sur PS2,
si ce n'est le meilleur."

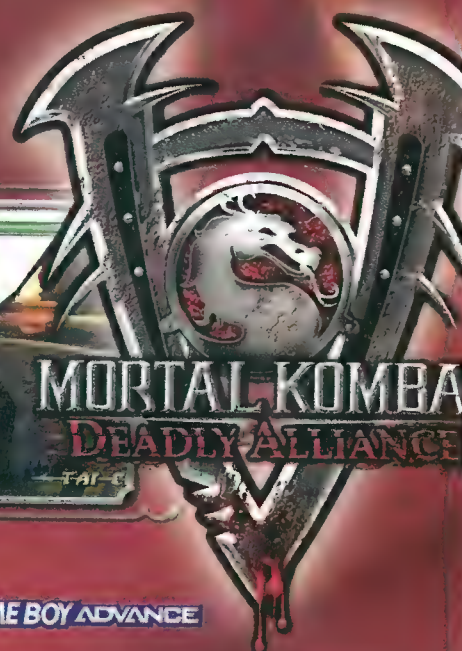
"Quelle claque, ce Mortal
Kombat!"
96% Consoles + d'O
Consoles +

"Un titre splendide"
16/20 - Officiel Ninter

"Ce qui se fait de mieux sur
GameCube question baston 3D"
8.2/10 - Total Cube

"La saga Mortal Kombat
renaît en beauté"
8/10 - Play+

"les fans de la série
seront aux anges"
7/10 - PS2Mag



www.mortalkombat.midway.com

Distribue par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

MIDWAY
GAMES



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

Mortal Kombat™ Deadly Alliance™ © 2002 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE, the dragon logo, MIDWAY, the Midway logo and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Games Ltd. GameBoy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective companies. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Made in Japan

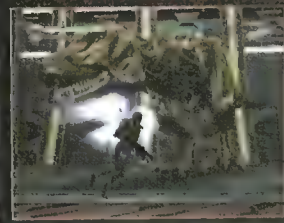
Ce mois-ci, la firme d'Osaka nous dévoile de tout nouveaux éléments sur son très bestial Dino Crisis 3 sur Xbox ! Y a pas à dire, il se passe vraiment des trucs bizarres à bord de l'Ozmandias...

Dino Crisis 3 de Capcom constitue l'un des plus gros titres Xbox du premier semestre 2003. Jeu d'action/aventure orienté horreur et science-fiction, ce programme devrait se révéler encore plus dynamique et bourrin que les deux premiers volets, comme nous vous l'expliquions le mois dernier. L'action se déroulera à bord de l'Ozmandias, un vaisseau spatial en perdition, en l'an 2548. Vous incarnerez Patrick, un membre du groupe de soldats d'élite S.O.A.R. Conformément à l'esprit de la série, des hordes de sales bestioles « jurassik-parkiennes » vont se dresser devant vous tout au long des niveaux. Ce mois-ci, Capcom nous propose de faire connaissance avec certaines de ces terrifiantes créatures. Avec elles, vous n'allez vraiment pas vous ennuyer !

L'Australis

Par son allure, l'Australis fait fortement penser à un T-Rex qui se serait roulé pendant des heures dans des fils barbelés géants. Très impressionnant par sa taille — 13 mètres de longueur pour 4,5 mètres de haut ! —, il l'est également par ses « armes naturelles » : des crocs énormes et des griffes terrifiantes. Et comme si cela ne suffisait pas, il est capable d'emmagasiner d'énormes quantités d'électricité, qu'il peut décharger sur vous à travers ses attaques. Inutile de vous préciser que vous serez sacrément en danger à chaque fois qu'une bête de ce type se présentera devant vous...

L'Australis se fera un plaisir d'animer votre séjour à bord de l'Ozmandias...



Entre sa taille, ses crocs, ses griffes et son électricité, l'Australis est le monstre flippant par excellence.

Dino Crisis 3



Éditeur : Capcom
Machine : Xbox
Sortie au Japon :
Printemps 2003
Sortie en Europe : N.C.

L'Algol

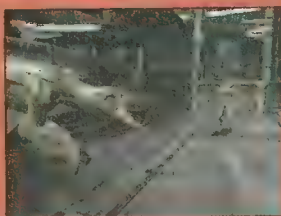


Sa taille est à peu près équivalente à celle d'un raptor - 4,8 mètres de long pour 1,9 mètre de haut. Outre son espèce d'aileron sur la gueule, il dispose d'une puissante musculature et de pattes postérieures capables de fortes poussées qui lui permettent à la fois de courir extrêmement vite et de faire des bonds incroyables. La grande particularité de l'Algol est de se déplacer en petits groupes, de sorte que vous pouvez très bien vous retrouver cerné par plusieurs bêtes de ce type en quelques secondes...



L'Algol, qui chasse en petits groupes, cherchera presque systématiquement à vous cerner avant de vous déchieter.

Face à l'Algol, dont la vitesse de course est assez prodigieuse, la fuite ne sera pas toujours la meilleure solution.



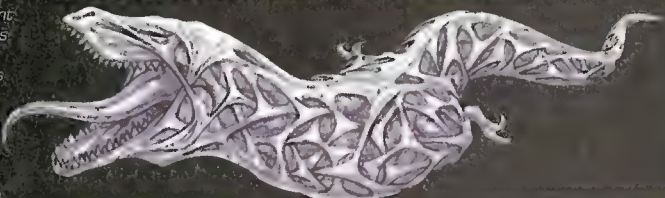
Le Rigel

Monstre de petite taille — 1 mètre de long, 30 cm de haut —, le Rigel n'est pas particulièrement dangereux lorsqu'il vous attaque seul. Le problème, c'est qu'il agit presque toujours en compagnie d'une quantité phénoménale de bêtes de son espèce. Se déplaçant à la manière d'un serpent, il est notamment capable de glisser sur les murs et les plafonds. Bref, vous pouvez le retrouver à tout moment à n'importe quel endroit du vaisseau spatial. Ne vous laissez jamais piéger par des vermines de cette espèce et éliminez-les systématiquement une par une.

Une bonne maîtrise du « Bogster Unit » de Patrick vous permettra d'exploser du Rigel sans mettre pied à terre.



L'attaque du Rigel n'est pas particulièrement puissante, mais lorsque plusieurs bêtes de ce type parviennent à vous piéger, il devient très difficile de s'en sortir indemne.

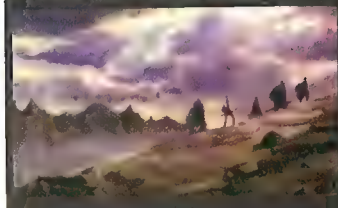


en bref



LA VENUS DE NAMCO

Ce mois-ci, nous avons eu le plaisir d'essayer la version finale de Venus & Braves de Namco sur PS2, qui devrait être disponible au Japon au moment où vous lirez ces lignes après sa sortie le 13 février (Europe : N.C.). Reprenant le système de 7 Seven, ce RPG propose des batailles se déroulant sur des plateaux. Dès le début du jeu, on se laisse envoûter par le style léché des graphismes aux couleurs pastel, par la splendeur des mélodies et par la conception des différents systèmes. Au Japon, une Premium Box série limitée contenant le jeu, le soundtrack, un visual book et une figurine sera également mise sur le marché, pour 9 800 yens (~80 €). Greg aura sans doute le plaisir de vous présenter le test de ce soft dans nos pages le mois prochain.



UNE PETITE RALLONGE POUR FFXI ONLINE

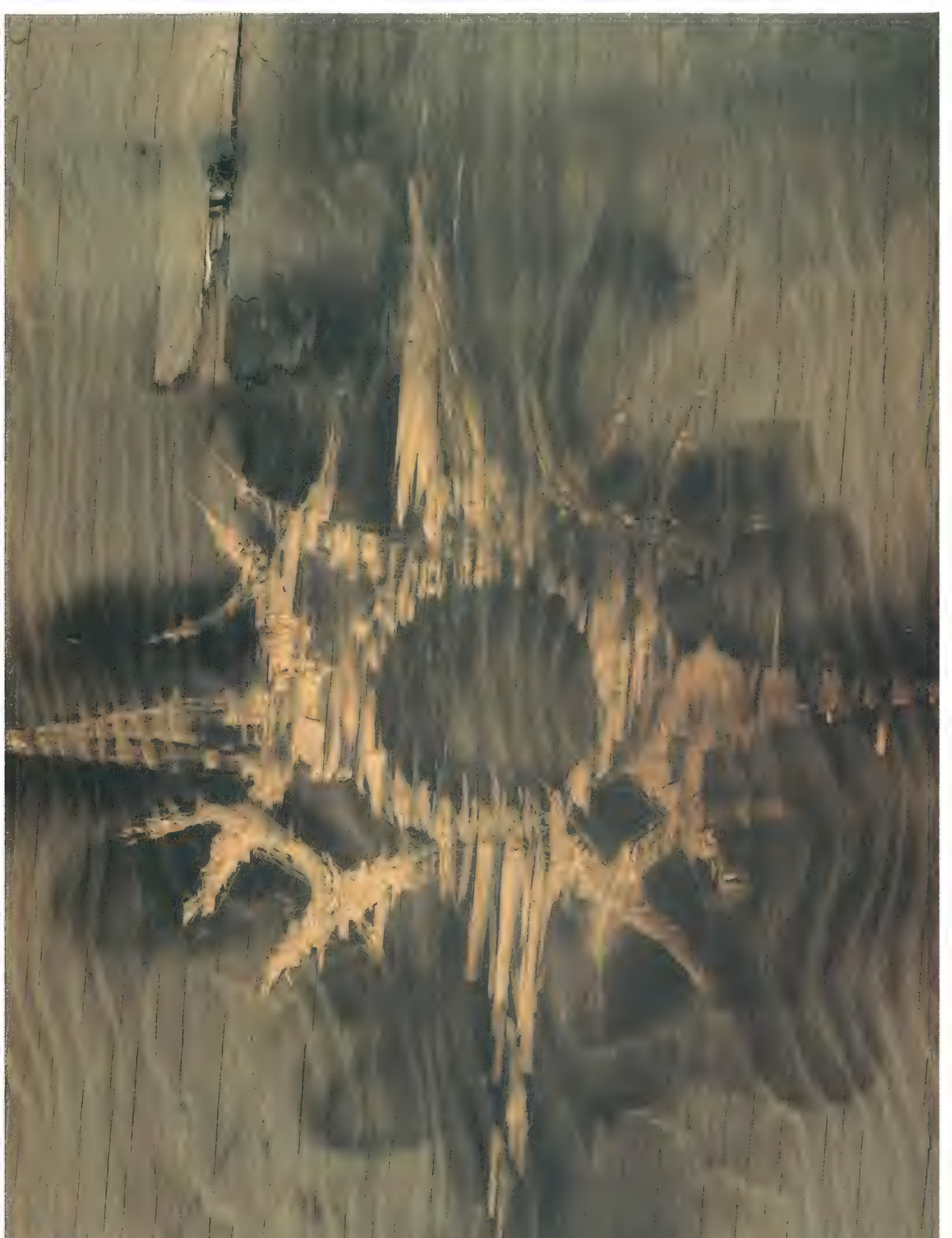
Au Japon, le 17 avril prochain, Square commercialisera un disque permettant d'upgrader l'univers de FFXI Online. Pour la somme de 3 980 yens (~33 €) dans sa version PS2 — prix open pour la version PC —, Final Fantasy XI Online Jilart no Gen'ei offrira aux quelques accros du jeu initial les suppléments de leurs rêves : nouveaux jobs pour les persos, nouveaux niveaux, nouvelles missions et nouveaux items à récupérer... Voilà qui ne devrait tout de même pas changer grand-chose à l'intérêt global d'un MMORPG bien plus insipide qu'il n'y paraît.



QUAND JE S'RAI GRAND, JE S'RAI UN NINJA !

Si vous êtes un fan de japonisme et de manga, vous connaissez sans doute Naruto, un manga qui cartonne dans l'hebdo Shōnen Jump, et qui passionne les foules dans sa version anime, dont les épisodes sont diffusés tous les jeudis soirs à 18h30 sur la chaîne nipponne TV Tokyo. On peut y savourer les aventures d'un jeune garçon apprenti ninja. Tout ça pour vous dire que Tomy sortira un jeu de combat 3D mettant en scène tout l'univers de l'anime, avec des graphs cel-shades mortellement proches des celluloids originaux (comme cette photo le prouve). Réalisée sur GC, ce soft sortira dès ce printemps au Japon (Europe : N.C.). Tant qu'on y est, précisons qu'une adaptation GBA est également prévue pour la même période, et qu'il s'agira cette fois d'un jeu d'action 2D classique.





PlayStation 2

www.playstation.fr



P.N. Ø3

Capcom
GameCube
27 mars 2003
N.C.



Shinji Mikami a décidé de revoir totalement le système de combat de P.N.Ø3. Les guns passent définitivement à la trappe ! Quant à l'héroïne, elle perd son aspect rigide et militaire pour se transformer en « danseuse-blasteuse »... Euh, paniquez pas, on vous explique tout ça !



Des cinq titres GC annoncés par Mikami lors de la conférence de presse Capcom du 14 novembre dernier, P.N.Ø3 sera le premier à voir le jour, dès le 27 mars prochain au Japon. Réalisé par le créateur de Bio Hazard, ce soft se présente comme un jeu d'action en 3D temps réel. Tout ça, fidèles lecteurs de Joypad, vous le saviez déjà. En revanche, ce que vous ne saviez peut-être pas, c'est qu'à seulement quelques semaines de la date de lancement de P.N.Ø3 au Japon, la bande à Mikami a décidé... de revoir sa copie ! Lors de notre première preview sur ce titre, l'héroïne, Vanessa Z. Schneider, se baladait avec un gros gun laser dans la main droite et s'amusait à blaster froidement les ennemis selon des schémas très classiques. Pour Mikami, le truc



Mikami a revu sa copie : Vanessa est maintenant une « poseuse ».



Bien à l'abri derrière cette paroi, vous allez pouvoir réfléchir quelques instants au sujet de la stratégie à employer.



Le premier niveau débute en pleine tempête de sable. Au loin, vous apercevez l'installation dans laquelle il faudra pénétrer.

tenait bien la route et tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes... Seulement voilà, peu après la présentation officielle du projet, son équipe de développement lui a transmis ses impressions sur la bête : « c'est fade, inintéressant ! », « le gun ça va pas du tout ! », « faudrait qu'elle descende ses ennemis en donnant l'impression de danser », « c'est qui l'enf... qui a mis du Nutella sur mes sushis ! ? »... L'ami Mikami n'a pas pris le temps de tergiverser et a laissé son staff d'artisans du ludo-numérique opérer aussitôt les changements appropriés.

DANSE AVEC LES FOUDRES

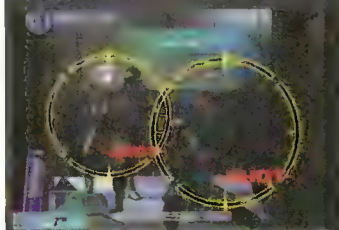
L'héroïne de P.N.Ø3 se bat désormais les mains vides : elle élimine ses ennemis grâce à des lasers blancs qui sortent de la paume de sa main droite. La charmante Vanessa semble disposer d'une forte énergie électrique, et on peut voir par moments d'étranges petits éclairs apparaître dans son dos. Du coup, ses actions destructrices semblent beaucoup moins banales et l'ensemble a un côté très élégant. En outre, afin de profiter encore plus de ce personnage féminin, l'équipe de développement a donné un côté « danse » à l'ensemble de ses actions. Mouvements très « groove », gestes fluides et stylés, elle explose les robots militaires ennemis avec une classe et une légèreté ensorcelantes ! On connaissait Dante le poseur, apprêtons-nous à découvrir « Vanessa la poseuse » !

en bref



KEUFS VIRTUELS, TROISIEME EDITION

Dans les studios de Sega-AM2, on est actuellement en train de fignoler la borne d'arcade de Virtua Cop 3, le tout dernier volet d'une vieille série que les amateurs de jeux de gun shooting connaissent bien. Si le système de base reste inchangé, des innovations marquantes sont également au programme. Ainsi trouve-t-on l'E.S. Mode, qui se base sur un système de pédale permettant de déclencher un ralentissement de l'action en cas de situation extrême. Voilà une idée bien sympathique, comme le jeu dans son ensemble d'ailleurs. Achievé à 95 %, ce titre développé sur « Chihito » devrait apparaître dans les salles d'arcade au cours du printemps prochain.



CRAZY TAXI 3 : DEUXIEME CHANCE EN ARCADE

Après avoir réalisé des ventes assez lamentables sur Xbox, le délirant Crazy Taxi 3 High Roller de Sega siffre une deuxième vie en arcade. Cette course automobile développée par Hlmaker présentera les mêmes cartes et quasiment le même contenu que le programme original : à part une fonction de saut, Crazy Hop et des raccourcis inédits, aucun remaniement notable. Une borne qui devrait arriver dans les salles de jeu à partir de mars prochain.



PARCE QUE LE SHOOT THEM UP NE DOIT PAS MOURIR...

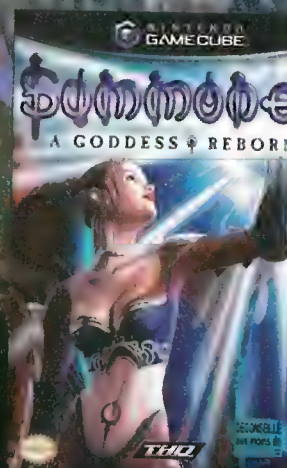
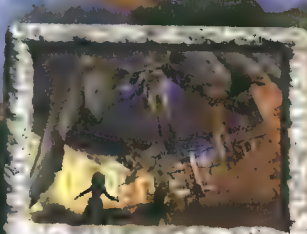
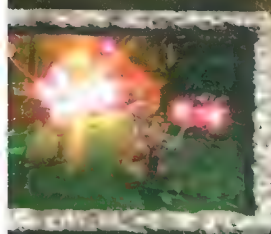
En cette année 2003, le marché du shoot them up classique ne représente plus qu'une infime fraction de l'ensemble du marché du jeu vidéo. La quasi-totalité des acteurs de l'industrie font depuis bien longtemps déjà l'impasse sur ce genre. Fort heureusement, certaines personnes, qui savent tout le bien que peut procurer un shoot à l'ancienne boosté à coups de technologies actuelles, continuent de se battre pour que ce genre ne disparaisse pas. On en a eu récemment la preuve avec Atari (Infogrames), qui a produit le développement du merveilleux shoot them up vertical Karuga sur GC (voir Zoom dans ce numéro), que les joueurs d'Occident pourront bientôt découvrir. Ce mois-ci, c'est au tour de Konami de nous annoncer Gradius V sur PS2, le nouveau volet de sa légendaire série de jeux de tir horizontaux. Réalisation très soignée – avec graphs modélisés en 3D et effets spéciaux de la mort – et gameplay à l'ancienne constitueront les grands arguments de ce soft qui devrait être présenté officiellement lors du prochain E3.



Vanessa a le groove et elle le prouve à grands coups de laser.

Summoner™

LA DÉESE REÏNCARNÉE



AFFRONTEZ VOS ENNEMIS EN TEMPS REEL AVEC UN NOUVEAU SYSTEME DE GESTION DES COMBATS

ACCOMPLISSEZ LA DESTINEE DE MAIA A TRAVERS UN SCENARIO RICHE, RENANT ET COHERENT

CONTRÔLEZ 3 PERSONNAGES EN MÊME TEMPS, COMPOSEZ VOTRE EQUIPE PARTIR DE 8 CLASSES DE PERSONNAGES ET FAITES LES EVOLUER

APPRIVOISEZ LE LANGAGE DES DIEUX POUR VOUS TRANSFORMER EN 12 CREATURES IMMENSES ET SURPUISSANTES

EXPLOREZ PLUS DE 30 VASTES ENVIRONNEMENTS EN 3D AUX GRAPHISMES AMELIORES
DES CENTAINES DE PERSONNAGES A RENCONTRER, A AIDER OU A DEFIER.

© 2002 THQ Inc. Summoner, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
Nintendo GameCube and the GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Made in Japan



Castlevania Aria of Sorrow



La sélection des âmes s'effectue dans l'option Soul Set du menu de gestion de votre perso.

Des armes totalement inédites dans cette série vont faire leur apparition.



Les screenshots que nous vous présentons sont tirés d'une version évaluée à 50 % de son développement.

Shining Soul II



La GBA accueillera un nouveau volet de Shining Soul l'été prochain.



Des graphismes affinés, plus d'actions possibles, un scénario plus riche, etc., les améliorations sont nombreuses.



Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer ensemble à cet action-RPG.

► Lancé au cours du printemps 2001 sur GBA, le RPG orienté action Shining Soul s'était fait remarquer pour la conception de son interface, laquelle permettait à plusieurs joueurs (quatre au maximum) de participer à la même aventure. Chez Sega, on travaille actuellement sur la suite de ce titre. De 4 dans le premier volet, le nombre de métiers que le joueur peut choisir passe à 8. L'aspect multijoueur a également été approfondi. D'abord, les mécanismes des donjons sont maintenant conçus de manière à ce que certains lieux ne puissent être atteints qu'au moyen d'une collaboration effective entre les joueurs. De plus, certaines attaques spéciales ne peuvent être déclenchées qu'à plusieurs. Du reste, SSII propose une option de type « Bataille entre joueurs » : dorénavant, les participants peuvent donc s'affronter ! Enfin, une quête réservée uniquement au jeu en solitaire a été prévue. Une cartouche très intéressante en perspective.

Éditeur : Sega • Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : Été 2003
Sortie en Europe : N.C.



Voici l'écran de sélection des personnages. Lequel choisirez-vous ?

Cette nouvelle chasse aux vampires met en scène un lycéen japonais.



La série Castlevania en arrive déjà à son troisième volet sur GBA.





F-ZERO GC

Made in Japan

Green Plant, un parcours très rapide situé au beau milieu d'une immense forêt.



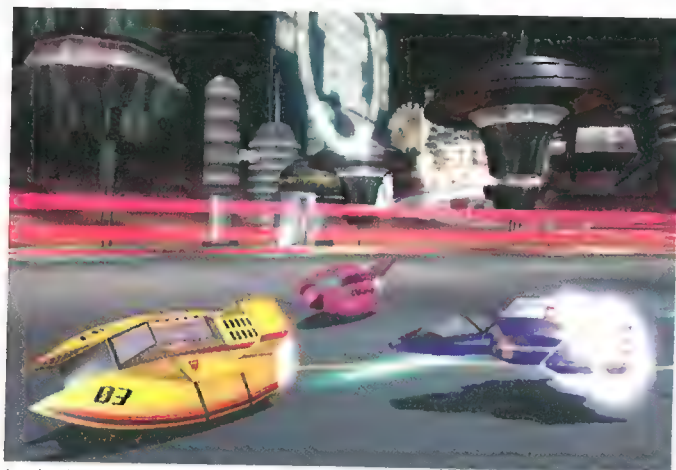
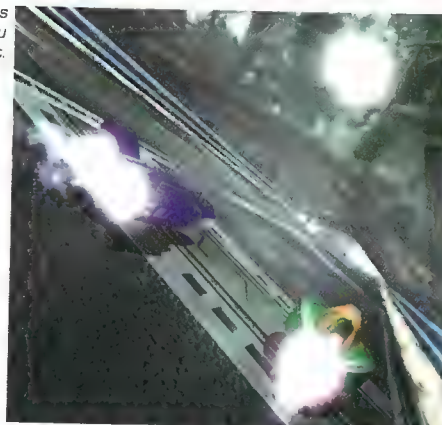
Née sur Super Famicom en 1990, la série F-ZERO fait partie des joyaux du catalogue Nintendo. Comme vous le savez sans doute, la réalisation de ce volet GC a été confiée au studio Amusement Vision de Sega. Outre la version GC, on aura également droit à une version arcade. Ces dernières semaines, l'équipe de développement a mis un sacré coup d'accélérateur et le soft n'a plus grand-chose à voir avec la démo mi-figue, mi-raisin du dernier E3. Les séquences que nous avons pu voir ce mois-ci sont réellement étourdissantes, tant par leurs graphismes 3D que par leur animation — la vitesse

de défilement est phénoménale ! Outre un mode Multijoueur pour deux à quatre participants, encore plus éclatant que dans la version N64, F-ZERO GC propose plus de persos (donc plus de véhicules à piloter), plus de circuits et plus de modes que les volets précédents. Enfin, Amusement Vision prévoit de rendre possible le transfert de sauvegardes de la version GC à la version arcade à l'aide d'une simple Memory Card GC. Voilà qui promet !

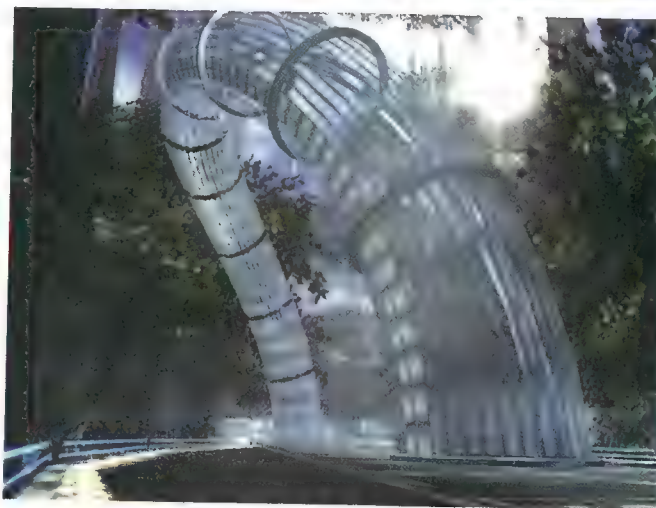
Éditeur : Nintendo • **Machine :**

Sortie au Japon :

Sortie en Europe :



Le circuit Mute City et les héros de F-ZERO nous reviennent pour de nouvelles courses passionnantes !



Des circuits aux tracés complètement dingues vous attendent dans F-ZERO GC.



Avec Giftpia, Nintendo nous propose un jeu de rôle pas comme les autres. Si l'on se penche du côté de la réalisation de ce soft, on trouve un studio indépendant appelé Skip et un directeur de développement du nom de Kenichi Nishi. Spécialiste des créations atypiques, cet homme a signé des titres tels que Moon sur PSone et L.O.L. sur DC. Selon lui, Giftpia explore des voies différentes de celles des jeux de rôle actuels et, en ce sens, il définit ce programme comme un « alternative RPG ». Le jeu se déroule sur la paisible île de Nanashitô. Vous incarnez un jeune garçon qui, au début de l'aventure, se retrouve en prison. On lui reproche d'avoir manqué l'« otomashiki », une cérémonie obligatoire qui « officialise » le passage à l'âge adulte. Face à ce délit, le maire du village l'a condamné à rester un enfant toute sa vie, et l'a jeté dans un cachot souterrain. Promettant de réunir la somme colossale de 5 millions de Mane — monnaie locale — nécessaire à une nouvelle demande de passage de l'otomashiki, le héros se voit mis en liberté provisoire et obligé d'agir pour le bien de tout le village...

Éditeur : Nintendo • **Machine :**

Sortie au Japon :

Sortie en Europe :



Giftpia



Un style graphique très pop, pour un RPG très atypique.



Le titre de ce jeu, Giftpia, est la contraction des mots anglais « gift » (cadeau) et « utopia » (utopie).

Le joueur incarne un « délinquant » mis en liberté provisoire par le maire du village.



Convaincu par le projet de Skip, Nintendo a accepté de produire ce programme.



L'EXPÉRIENCE ULT:



PARLEZ COMME VOUS JOUEZ

Causez tactique, chatez avec vos potes et incendiez vos adversaires en live avec le micro-casque Xbox Communicator.

CRÉEZ VOTRE PROPRE IDENTITÉ

Inventez-vous une identité (GAMERTAG) qui vous ressemble pour forger votre réputation, partout dans le monde.

VOS JEUX VOUS EN DONNENT PLUS

Téléchargez de nouveaux niveaux, personnages, armes...

DÉFIEZ VOTRE ALTER EGO

Trouvez rapidement un adversaire à votre taille avec la fonction OPTIMATCH™.

RETROUVEZ VOS AMIS

Utilisez votre LISTE D'AMIS pour localiser vos alliés n'importe où, n'importe quand.

ENVIE D'EN SAVOIR PLUS ?

Rendez-vous sur xbox.com/fr/live

LE DE JEU EN LIGNE.

Matériel requis pour jouer sur le Xbox Live™ : une console de jeu vidéo Xbox™, une connexion Internet haut débit, un kit de démarrage Xbox Live (inclut 12 mois d'abonnement à Xbox Live, le micro-casque Xbox Communicator et 2 démos jouables Xbox Live) et une carte de crédit en cours de validité.

PLAY MORE
PLAY LIVE



Pour savoir si un jeu est jouable sur Xbox Live, vérifiez la présence du logo Xbox Live sur la boîte.

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

Microsoft, Xbox, les logos Xbox et Xbox Live sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis ou dans d'autres pays. Les noms des sociétés et des propriétaires respectifs. Abonnement à Xbox Live vendu séparément.

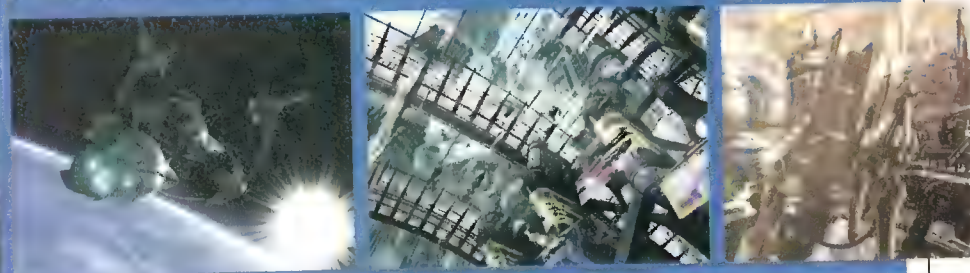
Made in Japan



Non, nous n'aurons pas à attendre jusqu'à la fin des temps pour jouer à Star Ocean 3 Till the End of Time, puisque, si tout se passe bien, ce titre devrait sortir au Japon à peu près au moment où vous lirez ces lignes !

Quand Enix fait du Square

Star Ocean 3 surprendra peut-être par ses séquences cinématiques en images de synthèse particulièrement impressionnantes. Elles marquent d'un point de vue technique, parce qu'elles s'inscrivent dans une démarche artistique. Exactement comme une cinématique Square, en montrant pas d'avancer spéciale... fait...



Star Ocean 3 Till the End of Time

Dans les studios de tri-Ace, le développement de Star Ocean 3 Till the End of Time semble toucher à sa fin. Pour notre inimitable Greg comme pour des centaines de milliers de vrais fans de RPG made in Japan, une longue et insoutenable attente va donc se terminer. Oui, mesdames et mesdames, SO3 devrait figurer dans notre rubrique Zoom — sous l'étiquette « les sorties Japon » — le mois prochain. En fin de texte, un nom, celui de Greg. En haut de la page, une note sur 10, sans doute très, très élevée, peut-être maximale même, parce qu'il faut quand même savoir que Greg est un pote d'Isanori Yamagishi, le producteur de SO3 et, surtout, parce que Greg est un vendu : en échange de bonnes notes à leurs jeux, les éditeurs nippons lui offrent des t-shirts, des tonnes de jeux, des consoles, des voyages au Japon et moult autres choses encore plus incroyables que nous préférons garder sous silence... Mais non, détendez-vous, je plaisante là ! C'est pas vrai pour les t-shirts ! Bon, ben avec tout ça, je n'ai plus vraiment assez de place pour vous parler des trois systèmes de Skills que sont le Battle Skill, le Status Skill et le Tactical Skill, ni de la fantastique beauté graphique de ce véritable RPG nouvelle génération... Greg se chargera sans doute de le faire le mois prochain, à condition que, cette fois, Enix parvienne à respecter la date de lancement...

Éditeur : Enix
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 27 février 2003
Sortie en Europe : N.C.

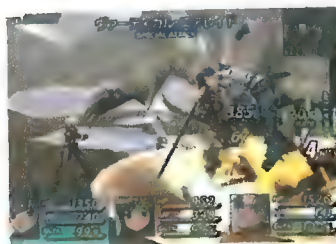


La beauté des décors, la classe des effets spéciaux... ça déchire sauvage à tous les niveaux !

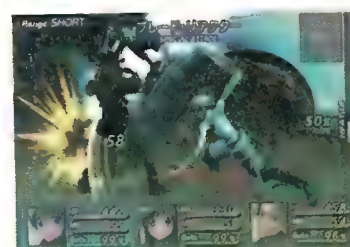
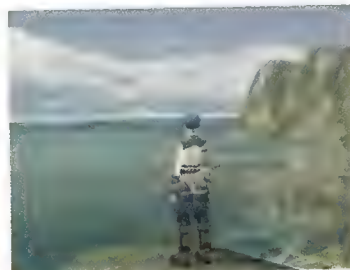
2003, l'odyssée de Star Ocean

Au Japon, tout le monde s'attend à ce que Star Ocean 3 réalise un carton commercial. Du coup, contrairement à ses habitudes, Enix n'a pas hésité à dépenser des brouettes de yens afin de réaliser un spot télé qui marque les esprits. Une nouvelle vedette du petit écran fringuée en spationaute, des décors filmés dans un sanctuaire au Portugal, un staff venu des quatre coins du monde et une chanson interprétée par la chanteuse populaire nipponne Misia... il faut vraiment s'appeler Enix pour se permettre tant de dépenses par les temps qui

courent. Quant au résultat, on a pu le découvrir en avant-première et, franchement, c'est réussi visuellement mais ça manque prodigieusement d'imagination : une énorme louche de 2001 L'Odyssée de l'Espace, deux cuillères de « kawaii » avec des anges qui viennent papillonner autour du scaphandre de l'héroïne et... et en gros c'est tout. Enfin bon, ça devrait quand même avoir pas mal d'impact à travers les lucarnes nipponnes, alors...



Ce titre devrait devenir le meilleur RPG de la PS2.



SO3 propose des scènes de combat en 3D temps réel très dynamiques.

Kurogane no Hôkô 2 Warship Gunner

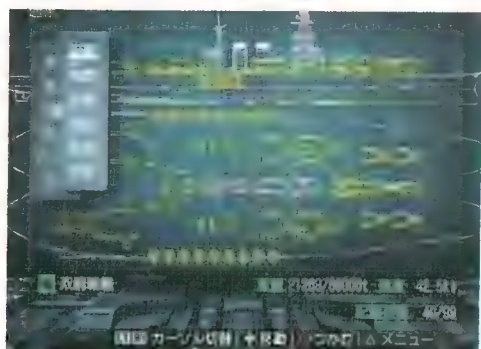


Au top de sa forme, Koei nous annonce un tout nouveau jeu d'action sur PS2. Cette fois, il s'agit de batailles de cuirassés en 3D temps réel. L'action se déroule dans un monde virtuel et fait de vous le capitaine d'un bâtiment de guerre. Tout au long du jeu, vous allez devoir partir accomplir vos missions, lesquelles s'illustreront par la variation de leur nature et de leur difficulté. Il vous faudra préparer vous-même votre navire en imaginant ses plans et en assurant sa conception, de manière à disposer des installations les plus appropriées. Missions nocturnes (assaut d'un aéroport situé en bord de mer), missions par tempête (entrée dans un port ennemi en vue de détruire les bâtiments à quai), etc., vous allez avoir de nombreuses occasions de faire hurler votre surpuissante artillerie navale.

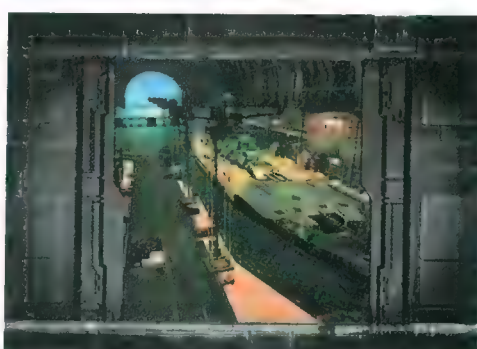
Éditeur : Koei • Machine : PlayStation 2

Sortie au Japon : Printemps 2003

Sortie en Europe : N.C.



La conception de votre cuirassé : une opération à ne surtout pas prendre à la légère.



Un jeu d'action en 3D au thème assez inhabituel, qui s'avère en fait être l'adaptation luxueuse d'un titre PC.



Comme à son habitude, Koei a préparé quelques cinématiques en images de synthèse.

Le mot de Famitsu



Amis Français, bonjour ! Sur la photo de ce mois-ci, je suis bien entouré avec les cartes de Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball que l'on obtenait en nombre limité en achetant le jeu. Il s'agit de la réplique des cartes de charme utilisées dans la partie casino de ce titre : qu'en pensez-vous ? Vu que chaque carte est différente, il s'agit d'un objet très rare ! En parlant de DOAX, il a finalement dépassé au Japon les 100 000 pièces vendues, et va encore continuer à se vendre ! Alors qu'il n'y a que 350 000 Xbox au Japon, DOAX est la seconde meilleure vente de cette console après DOA3. Je ne sais pas si l'on peut s'en réjouir sachant qu'il a battu Halo et ses petits 80 000 exemplaires, mais en tout cas, cela faisait bien longtemps qu'un jeu Xbox n'avait pas connu un tel succès ! J'ai pris tout à l'heure l'exemple de DOAX et de son jeu de cartes, mais il n'y a pas que lui, et les Japonais sont vraiment des joueurs qui aiment les produits dérivés ! Et en particulier tout ce qui est « limité » et « collector ». Prenons par exemple le cas de la GBA SP. Le jour de sa sortie, elle sera disponible en pack avec Final

Fantasy Tactics, dans une couleur blanche inédite, disponible uniquement en pré-commande dans les supérettes Seven Eleven et quelques rares autres magasins. Et pourtant, les réservations étaient complètes en quelques instants ! La PS2 aussi connaît à nouveau les affres d'une édition limitée avec trois nouvelles couleurs pour fêter la 50 millionième console vendue. Les Japonais se font tout le temps avoir avec tout ce qui est « limité », car beaucoup d'entre nous ont la fibre collectionneuse... Sur PS2, le jeu Operator's Side de Sony a eu très bonne presse, même s'il n'a pas été vraiment très demandé dans les magasins. Il ne s'en est vendu que 30 000 exemplaires, mais vu qu'il s'agit de la totalité de la production... L'ambiance du jeu est très bonne, et on pourrait croire que ce qui se passe à l'écran est vrai. Pour moi, c'est une réussite. Le problème, c'est qu'il n'y a plus de micros en magasin et qu'il faudra plusieurs mois pour pouvoir en produire à nouveau. Quel gâchis ! Après le Voice Chat sur Xbox, l'utilisation du micro dans les jeux vidéo deviendrait-elle à la mode ? Après tout, aux États-Unis, SOCOM a eu un grand succès,

et au Japon, la série des Seaman s'est écoulée à 800 000 exemplaires. Mais en fait, les Japonais sont tellement timides que peu d'entre nous parviennent à « Voice Chatter » correctement. Et vous en France, qu'en pensez-vous ?



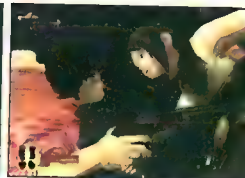
RÉSERVÉ À CEUX QUI ONT L'INFILTRATION DANS LE SANG.





TENCHU

La Colère Divine



Public Adulte
Déconseillé
aux moins de 18 ans



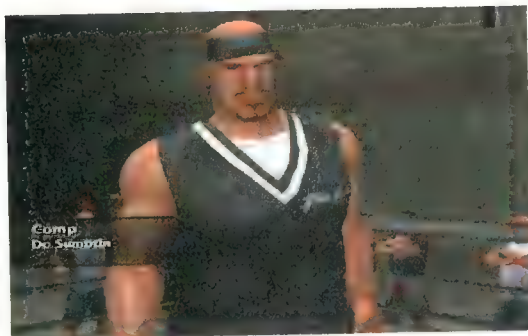
PlayStation®2

ACTIVISION

© 2003 Activision, Inc. et ses filiales. Édité et distribué par Activision Publishing, Inc. Activision et Tenchu sont des marques déposées et La Colère Divine est une marque d'Activision, Inc. et de ses filiales. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Made in Europe

Y a pas à dire, le label EA Sports Big est toujours sur la brèche. Après avoir annoncé la suite de NBA Street, la branche « alternative » d'Electronic Arts revient à nouveau à la charge avec cette fois un jeu de catch. Toutefois, à l'inverse des productions habituelles, Sting, Hulk Hogan, l'Undertaker et les autres stars de la WWE (eh oui, « E » !) ne font pas partie des effectifs ! Ils ont tous été remplacés par une bonne petite douzaine de rappeurs parmi lesquels Scarface, Ludacris, DMX, Method Man, Redman, N.O.R.E. auxquels viendront s'ajouter une trentaine de brutes patibulaires mais presque.



Dans ta scarface !

Le gameplay de ce « bourre-pif » à l'atmosphère très Fight Club nous a en tout cas agréablement surpris : les animations sont fluides, le character design est une franche réussite et les techniques de combat en mettent véritablement plein la vue (chaque combattant dispose de « spéciales » surpuissantes !). La maniabilité n'est pas en reste, grâce notamment à un timing hyper précis. Un vrai régal sur les projections et les enchaînements de chopes et les contre-chopes. Les déplacements sur le ring ne posent aucun problème. Cette remarque vaut également pour les techniques dans les cordes ou dans les coins. À part ça, le communiqué de presse fait état de plus de 1 500 mouvements, des dizaines de coups spéciaux. Def Jam Vendetta proposera en outre plusieurs modes de jeu dont un mode Story dans lequel il sera possible de faire évoluer les caractéristiques de son gangsta-gladiateur, un mode Multijoueur pouvant accueillir jusqu'à quatre catcheurs et d'autres trucs sympas mais plus classiques (survival, etc.). Comme ce fut le cas pour Espion pour Cible, EA Sports Big a confié le développement de son bébé à deux équipes différentes, à savoir AKI Corporation, un studio nippon à qui l'on doit de nombreux jeux de catch (notamment WWF No Mercy sur N64 !), et aux petits gars de NBA Street. Évidemment, l'intégralité de la bande-son est assurée par les grandes stars américaines du hip-hop. Mouais, faut aimer ; perso j'aurais préféré du bon métal, mais bon, les goûts et les couleurs... Un jeu de catch qui s'annonce fun et fédérateur, voilà qui est étonnant. Test très bientôt, yo men !

Willow

Def' Jam Vendetta



Éditeur : EA Sports Big
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2003

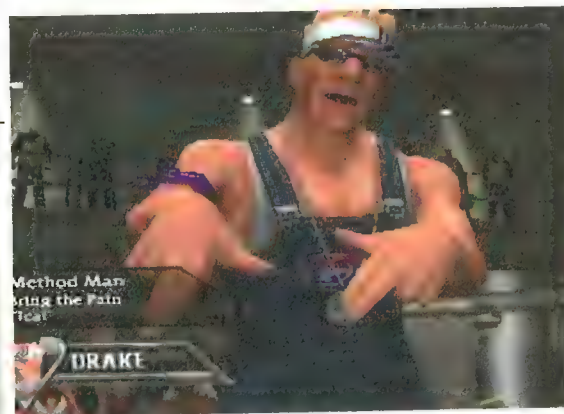
On savait que les rappeurs aimaient se flinguer en pleine séance de répétition ou à la sortie des clubs. Désormais, ils régleront virtuellement leurs comptes sur un ring de catch à base de « pow pow pow » !



Pour une fois, les timings sont super précis, on contrôle vraiment ce qu'on fait !



Des coups qui font mal, très mal... Zy av' lâche aim !



Des animations variées et bien décomposées !

Les combattants ont vraiment la classe.

en bref



UN RACHAT QUI BANQUE

Des étudiants du laboratoire informatique du MIT ont racheté 158 disques dur d'occasion pour 1 000 dollars. Résultat des courses : en fouillant un peu, ils ont récupéré plus de 5 000 numéros de cartes de crédit, des bilans médicaux, et même le disque dur d'un distributeur de billets avec toutes ses transactions ! Je ne parle même pas des images louches qui, évidemment, traînaient ici et là...



Téléx

Pour obtenir un trailer de Resident Evil Online, sur PS2, vous pouvez télécharger la vidéo située ici : www.capcom.com/ja/movie/net-bio/220.MPG (22,8 Mo).

L'ANGE DU NET

Dans notre grande série « les liens cachés du Net », je vous propose une vidéo making of concernant Tomb Raider L'Ange des Ténèbres. C'est filmé d'une façon assez cuneuse et décalée, et rien que pour ça, ça vaut le coup d'œil. [ftp://ftp.eidos-france.fr/pub/fr/tomb-raider_add/videos/makingof_fr3jo](http://ftp.eidos-france.fr/pub/fr/tomb-raider_add/videos/makingof_fr3jo) (29 Mo).

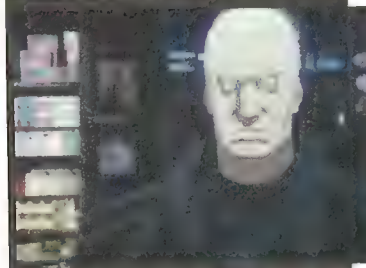


Téléx

La fête de l'internet, grandmoche déshabillé un peu partout en France, aura lieu du 17 au 23 mars prochain. But du jeu : y aller le plus de monde possible sans être interneté !

FANTÔME DANS LA COQUILLE 2

La suite du fantastique *Host in the Shell*, sous-titrée « Innocence », est désormais prévue au cinéma, au Japon, pour le printemps 2004. Toujours réalisé par Mamoru Oshii, le film sera produit par I.G. (Patlabor, Jin-Roh, Blood...) et coproduit par les studios Ghibli, que l'on ne présente plus. Bref, ça sent l'anime d'exception, et on a tous hâte de voir ce que ça va donner ! www.production-ig.com

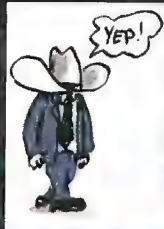




en bref

TRONCHOS DE WINNERS...

Les Darwin Awards, qui saluent les morts les plus stupides de l'année, ont désormais leur Top 2002. On y trouve notamment l'histoire du gars qui fuit la police, tire derrière lui sans regarder... et se met une balle dans la tête. Ou celle du gars qui a tenté d'ouvrir une grenade avec sa tronçonneuse. Pour un peu, le Texan qui a failli s'étouffer avec un bretzel aurait pu être nommé. Mince...



www.darwinawards.com

Telex

Le télécom aurait ordonné aux prestataires de ne pas utiliser Internet pour écouter les confessions de leurs clients, par peur du piratage. Les voies d'Internet sont effectivement bien pénétrables.

EA SE « SOUL » AVEC NAMCO

C'est Electronic Arts qui éditera Soul Calibur II en France. Rappelons que le jeu est prévu sur PS2, Xbox et GC (édité lui par Nintendo), qu'il tue sa maman graphiquement, et qu'on ne sait pas trop quand nous aurons droit à une version PAL. En ce qui concerne le Japon, le jeu est en tout cas prévu pour fin mars, et pour les États-Unis, c'est en août que ça se passe.



Telex

Un trailer du jeu Beach Soccer, prévu en avril sur tous les supports, est disponible à l'adresse suivante : www.probeachsoccergame.com (24 Mo) Ça kaboue !

SINGER PRÉSENTE...

On aura tout vu... En raccordant votre Game Boy à cette machine à coudre IZÉK, de chez Singer, vous pouvez sélectionner des motifs, qui peuvent ensuite évidemment être cousus. On n'arrête pas le progrès ! Bon, ça coûte cher - 239 \$ (221 €) - mais si ça peut inciter les filles à jouer aux jeux vidéo... www.singershop.com/cgi-bin/singer/browse.html



Made in Europe

Silent Hill 3



Konami
PlayStation 2
Mai 2003

À en croire le Team Silent, la « colline du silence » n'a pas encore révélé tous ses secrets. Attendue comme le messie, cette suite met en scène un nouveau personnage qui va vivre un voyage au bout de l'enfer. Une fois n'est pas coutume, les frissons seront garantis et le chemin de croix promet d'être long.



L'année 2003 porte bien son nom avec des « troisièmes volets » qui affluent dans tous les genres. Un des plus attendus est bien sûr Silent Hill 3 qui, selon Konami, promet de nous emmener une fois de plus aux confins de l'horreur. Connaissant l'équipe de Team Silent, on peut leur faire confiance pour qu'ils tiennent parole. En effet, les développeurs d'Innervisions se sont mis au boulot immédiatement après la fin du deuxième volet pour travailler d'arrache-pied sur cet opus. En écoutant les commentaires et les remontrances des joueurs, ce titre devrait donc être le plus abouti de la série. Allant encore plus loin dans l'horreur, le morbide, le malsain et tout ce qu'il y a de plus glauque, notre petit cerveau est à cent lieues d'imaginer ce que ce volet nous réserve. Heather, la nouvelle héroïne, va nous faire vivre un cauchemar des plus réels. L'univers sombre et embrumé propre à la série va une fois de plus servir de paysage où les rencontres malfaisantes et les combats contre des créatures démoniaques et visqueuses s'annoncent d'ores et déjà « rugueux ».

Folle immersion dans l'ombre du la mort

Mais la mayonnaise ne pourrait pas prendre si le talentueux Akira Yamaoka ne se chargeait pas une fois de plus des mélodies toujours aussi angoissantes. En plus des trailers téléchargeables sur le Net, plusieurs pistes musicales sont également disponibles et vous donneront un premier aperçu de cette ambiance cinématographique où les râles, les cris et les gémissements seront légion. Et de l'ambiance, il y en aura à revendre. Avec des monstres encore plus singuliers, des énigmes et des puzzles bien retors, de nouveaux personnages torturés et énigmatiques, ce titre devrait porter le « survival-horror » à son paroxysme. Sans oublier les univers altérés qui seront encore de la



Plans de maison et autres documents laissés par l'ombre des habitants vous permettront peut-être de percer le mystère.



Cette échelle serait-elle annonciatrice d'une véritable descente aux enfers ?

Le genre de bouffe typique que Kendy s'envoie tous les midis vers 17 heures !



partie pour entrer de plain-pied dans un monde où l'angoisse est le maître mot. Afin de se réveiller de ce cauchemar, Heather aura la fameuse lampe torche chère à la série et de nombreuses armes plus ou moins puissantes (revolvers, fusils, mitrailleuses !...). Enfin, et grâce à leur expérience acquise au fil des titres, les développeurs nous promettent de nouveaux effets spéciaux, de la pluie et des formes organiques inquiétantes qui infesteront les nombreux environnements du jeu. Au regard de ces quelques photos, le sang risque donc de couler à flots, les murs suinteront la peur et porteront les stigmates de la souffrance, les couloirs interminables mèneront tout droit en enfer et les décors, en intérieur comme en extérieur, seront les représentants fidèles d'une existence où le moindre semblant de vie n'est destiné qu'à une mort certaine. Bref, attendez-vous à découvrir prochainement le titre le plus insalubre de la PS2. Que les détenteurs de Xbox se rassurent : Silent Hill 3 devrait voir le jour début 2004 sur la console « à Billou ».

Mister Brown

Made in Europe

À l'origine réservée au marché des gentils sauveurs de l'humanité, cette édition Xbox de Shenmue II verra finalement le jour également en Europe. Au programme, pas grand-chose de neuf pour les fans qui auraient déjà parcouru l'aventure sur Dreamcast...

Les scènes d'action et les QTE sont bien plus nombreux que dans le premier épisode.



Shenmue II



Éditeur : Microsoft
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Fin mars 2003

Ne vous attendez en effet à aucun ajout dans le scénario, les scènes cinématiques, les dialogues, QTE et autres bastons Free Battle : dans son déroulement, cette version Xbox est en tous points identique à la mouture Dreamcast, sortie chez nous depuis un bon bout de temps maintenant ! Le but est de proposer aux retardataires un grand jeu d'aventure, et au passage d'introduire et de poursuivre la saga sur la console de Microsoft... C'est en tout cas ce que laissent entendre les derniers échos (cf. Brèves) ! Vous trouverez ici quelques petites différences, dont la plus importante tient dans les nouveaux doublages en anglais (la version DC était sortie en japonais sous-titrée anglais, souvenez-vous...), ainsi que la compilation de l'intégralité du jeu sur un seul et unique DVD-Rom. Notez que les doublages anglais sont de plus ou moins bonne facture, selon les personnages, mais qu'ils restent tout de même assez soignés. Voilà, pour le reste maintenant, il ne s'agit réellement que de détails...

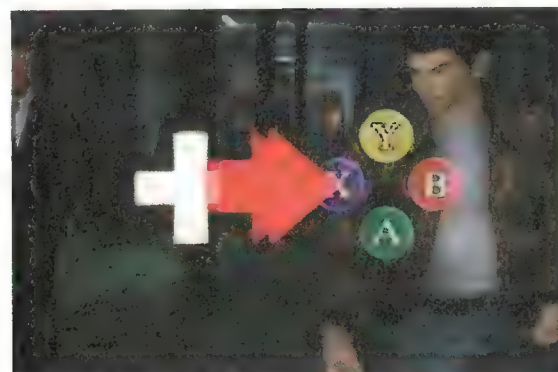
Un portage un brin optimisé

D'un point de vue technique, cette version est quasiment identique à la mouture Dreamcast, avec tout de même les quelques ralentissements supprimés, ainsi que des effets de glow et de blur rajoutés durant la nuit et les combats. Question gameplay maintenant, on note l'apparition de filtres, qui permettent de décolorer l'image en appuyant sur un bouton... Super ! Il est également possible de prendre des photos à tout moment, pour les conserver sur le disque dur et gagner des petits bonus sympas, comme des petites bandes dessinées centrées sur certains personnages. Bref, pas grand intérêt pour ceux qui ont déjà joué à Shenmue II sur Dreamcast... Cela dit, pour les autres, il faut bien admettre que ça n'a pas du tout vieilli graphiquement et que l'aventure est toujours aussi géniale... Tout du moins si vous avez joué au premier épisode, ou bien si vous avez vu le film qui en est tiré. On ne sait d'ailleurs pas encore si ce dernier sera inclus avec le jeu sous forme de DVD vidéo bonus, comme c'est le cas aux « Zétazunis », mais voilà qui représenterait un petit plus non négligeable. Notez enfin que le jeu devrait être « en partie » traduit en français, sûrement dans les menus et le calepin comme à l'époque sur Dreamcast. Voilà, on vous en dit plus là-dessus très bientôt, normalement dès le mois prochain.

Julo



Le nouvel effet de blur est un peu trop prononcé durant les combats, mais apporte beaucoup de classe visuelle.



en bref



LE FRAG COLLECTIF DU MOIS

Depuis des mois, au Malawi, en Afrique, on parle de vampires qui viennent récupérer le sang de leurs victimes, la nuit. Résultat de la rumeur : des villageois affolés ont battu à mort deux hommes soupçonnés d'être des vampires, ils ont failli lyncher trois prêtres en visite et ont brûlé le camp d'une organisation d'aide humanitaire, censé être un quartier général malféique.



Tôlex

Sans attendre son partenariat avec l'IFA Championnats régionaux 2003 jusqu'en 2005. On va donc continuer à voir pendant un moment des panneaux PlayStation dans tous les stades d'Europe.

SAM FISHER RAPETISSE

Splinter Cell débarque sur GBA. Non, non, ce n'est pas une blague. On nous promet une ambiance aussi immersive et des décors aussi fouillés que sur Xbox (enfin presque, on va pas chipoter hein). Bon, non, sérieusement, on n'a pas trop d'infos sur le produit, mais en tout cas, on peut vous montrer des photos. Enfin, une en tout cas. De toute façon, elles se ressemblent toutes, donc pas de regrets...



Tôlex

Avec un chiffre d'affaires de 7,42 milliards d'euros en 2002, la Française des Jeux se porte bien. Sa croissance est de +5 % sur un an, soit le taux de croissance similaire aux les Immo Indirect, première des Français.

LE SURSAUT DE LA BASTON 2D

La suite du très défilant Guilty Gear X arrive fin mars sur PS2. Une bonne nouvelle car le premier épisode, déjà, était plutôt réussi esthétiquement et assez soigné. Guilty Gear X-2



proposera 20 personnages, dont 6 nouveaux, 8 modes de combats, et de nouvelles possibilités de combos. Un jeu de combat haut en couleur qui égalera les pauses méritées de deux amis philosophes, par exemple.

Collection printemps-été 2003



Bien dans ses vêtements,
bien dans ses mouvements !



PlayStation 2

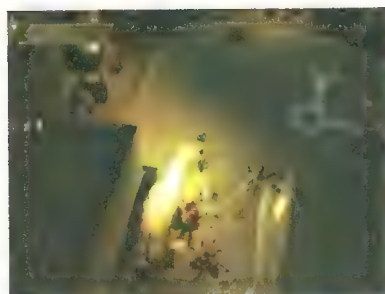
DÉCONSEILLÉ
aux moins de 12
ANS

bigben
interactive

Sammy



Baldur's Gate



Pour les purs et durs du jeu de rôle papier, il faudra être indulgent : le jeu prend quelques libertés par rapport à son aîné.



La modélisation et l'animation des personnages, autant pendant le jeu que pendant les cut-scenes, est encore très actuelle.

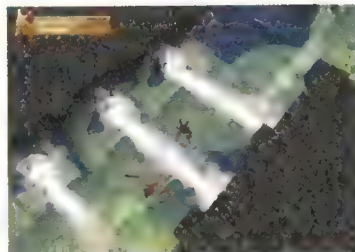
Amasser or, points d'expérience et matos d'aventurier : un principe simple et « addictif ».

Dark Alliance

Sorti en décembre 2001 sur PS2, Baldur's Gate Dark Alliance faisait découvrir l'univers AD&D d'un point de vue action plus que RPG, par rapport à ses illustres prédécesseurs PC. Il aura fallu plus d'un an pour que la version Xbox se pointe... et pourtant, il n'y a aucune différence. Graphiquement parfaitement semblable (donc très réussi), ce titre plutôt bien ficelé permettra aux possesseurs du radiateur noir et vert de se lancer dans le hack & slash le plus pur. Assez difficile mais plutôt court, BGDA nous avait bien plu à l'époque, et il ne semble pas avoir pris une ride depuis. La version GameCube est également prévue à une date similaire, mais nous n'avons pas pu y goûter pour l'instant (les photos de ces pages sont extraites de la version Xbox). Avec un bon test des familles, on pourra mettre à jour d'éventuelles différences, qui, je dois bien l'avouer, ne m'ont pas sauté aux yeux avec cette version preview... mais qui sait, j'étais peut-être à l'ouest d'Eden.

RaHaN

Éditeur : Interplay/Black Isle Studios • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Mars 2003



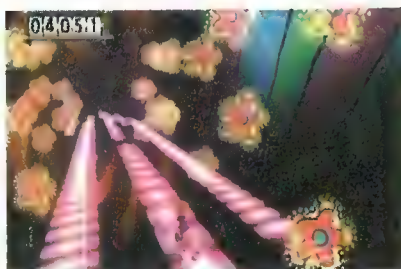
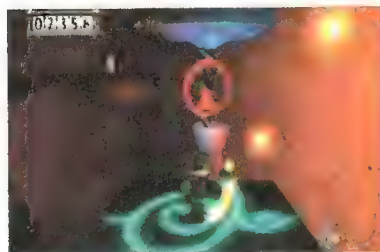
Rayman 3 Hoodlum Havoc

« La belle Angel » fait encore des siennes et ne rate jamais une occasion de passer pour un demeuré. Pas plus tard qu'hier, en arrivant à la rédac, il lance à Kendy, Julio et moi : « Mais pourquoi vous jouez tous à Rayman ? » Petit détail, Angel n'avait pas remarqué que nous étions tous sur des consoles différentes. Et, au cas où il ne s'en serait pas encore aperçu, il y a une « légère » différence (de taille notamment) entre les trois consoles ! En revanche, là où il ne s'est pas trompé, c'est que Rayman 3 est identique quelle que soit la plate-forme (euh, pas sur GBA !). Cette version Xbox possède donc les mêmes qualités que sur PS2 et GC. Les environnements sont d'une profondeur incroyable et dotés d'une profusion de textures qui rendent ce titre immersif à souhait. Par ailleurs, Rayman possède un panel de coups et d'acroba-

ties plus exhaustif que jamais pour se débarrasser des nombreux ennemis qui infestent cet univers entièrement en 3D. Le seul reproche que l'on puisse formuler se situe au niveau du système des caméras qui masque parfois certains éléments du décor. Tout le reste est excellent et l'on ne peut s'empêcher de rire en écoutant les commentaires des protagonistes. De l'humour, de la joie et de la bonne humeur, voilà ce qui vous attend également sur Xbox. Rayman fait donc carton plein et réussit sa passe de trois avec Hoodlum Havoc. À moins d'une catastrophe naturelle dans les studios d'Ubi Soft, le test du mois prochain ne sera qu'une simple formalité.

Mister Brown

Éditeur : Ubi Soft • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Mars 2003



Certains niveaux bonus sont assez psychédéliques !



En martelant l'interrupteur avec le poing, Rayman pourra faire monter cette plate-forme.

en bref



LA TÊTE DANS LE TROU

Une Sud-Africaine qui faisait tranquillement son jogging a tout à coup été attaquée par une autruche, certainement vexée de voir un autre animal sur deux pattes courir aussi vite qu'elle. L'autruche a attaqué une fois, deux fois, mais à la troisième fois, la jeune femme s'est énervée et a crié : « Je vais te tuer ! » Elle a alors étranglé l'autruche à mains nues...

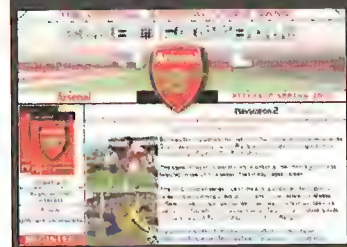


Télex

Une nouvelle émission d'actualité. Météo, Pénis, ou tout en fait de l'actualité et personnellement Météo. Nous, on est tous en Europe.

CHRIS ET LE FOOT...

CodeMasters est fier de nous annoncer que son dernier bébé, Club Football, se porte bien et fait ses premières dents. Les premières images du jeu sont désormais visibles sur leur site officiel, ainsi qu'une vidéo qui nous montre à quoi vont ressembler certains stades mythiques, de l'AC Milan au FC Barcelone, en passant par celui de Manchester United. www.codemasters.com/clubfootball



Télex

Le premier patch correctif pour console est disponible. C'est la dernière mise à jour. C'est dommage, mais on va quand même le télécharger. On va quand même le télécharger.

WANADOO JOUE PLACÉ

Wanadoo et Tecmo confirment la date de sortie de Rygar : The Legendary Adventure sur PS2 en Europe : vous pourrez l'attraper le 14 mai 2003. Je profite de cette brève qui me sert surtout à placer une jolie photo du jeu, un peu fleur bleue, pour rebondir sur le fait que Tecmo s'est également associé à Microsoft Game Studios, et que Project Zero est bientôt prévu sur Xbox. Voilà...



**LE SPECIALISTE
DU JEU VIDEO
NEUF & OCCASION**

**OCCASION
ECHANGEZ !
REVENDEZ !**

**ECONOMISEZ EN ECHANGEANT*
DU REVENDANT VOS JEUX OU
CONSOLES, XBOX, GAMECUBE,
PLAYSTATION 2, PLAYSTATION,
GAME BOY ADVANCE, PC CD-ROM ET DVD
CONTRE UN PRODUIT AU CHOIX.**

*Sous réserve du bon état du jeu ou du DVD et de son emballage d'origine.
Certains titres peuvent être refusés. Voir modalités en magasin.

Les dates de sorties annoncées le sont à titre indicatif, nous ne saurions être tenus pour responsable
en cas de retard ou d'annulation purement et simplement ou retarder un titre qu'il avait annoncé

SCOREGAMES

LES HITS A RESERVE



PlayStation 2

Sortie officielle : 14 Mars

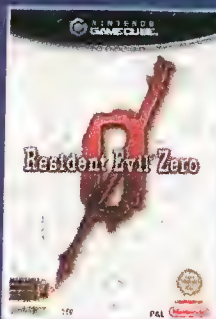
MIDNIGHT CLUB 2
LES PILOTES DE LA NUIT SONT DE RETOUR POUR VOUS FAIRE VIVRE LE FRISON DE LA VITESSE ET DES COURSES URBAINES A TRAVERS DES VILLES COMME PARIS, LOS ANGELES ET TOKYO



XBOX

Sortie officielle : 21 Mars

PANZER DRAGON ORTA
LA LÉGENDAIRE SAGA DES PANZER DRAGON EST ENFIN DE RETOUR. FONCEZ DANS LES CIEUX CHEVAUCHANT VOTRE DRAGON POUR DES COMBATS AERIENS D'ANTHOLOGIE !



NINTENDO GAMECUBE

Sortie officielle : 6 Mars

RESIDENT EVIL 0
DÉCOUVREZ LA GÉNÈSE DES ÉVÉNEMENTS HORRIFIANTS DE RESIDENT EVIL DANS CE NOUVEL OPUS DE LA SÉRIE CULTE QUI REVIENT SUR LES ORIGINES DU FLÉAU

PARIS/REGION PARISIENNE

ST LAZARE (9ème) 6, rue d'Amsterdam
BOISSIEU (5ème) 46, rue des Fossés St Bernard
ST MICHEL (6ème) 56, boulevard St Michel
VICTOR HUGO (16ème) 137, av. Victor Hugo
VAUGIRARD (15ème) 365, rue de Vaugirard
SÉNART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint
CHARENTAIS (77) C.Ccial Chelles 2
VAL (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv. 1
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
LEVALLOIS (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
BOULOGNE (78) 16, rue de la Paroisse
BOULOGNE (91) C.Ccial Villabre A6
BOULOGNE (92) 25, av. de la Division Leclerc N.20
BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
BOULOGNE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
BOULOGNE (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
BOULOGNE (93) C.Ccial La Grande Porte
BOULOGNE (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
BOULOGNE (93) C.Ccial St Denis Basilique
BOULOGNE (93) C.Ccial Drancy Avenir
BOULOGNE (94) C.Ccial Pince-Vent N4
BOULOGNE (94) 5, rue du Général Leclerc
BOULOGNE (94) C.Ccial Créteil Soleil

KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côte Seine
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour



PROVINCE

MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43
LILLE (59) C.Ccial Euralille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer

LYON (69) 5, rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

Réservez vos jeux

- dans votre Score-Games
- par téléphone : 01 46 735 720
- sur notre site : scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

www.scoregames.com

01 46 735 720

Le logo Gamehotel s'inscrit par intermittence sur l'écran du minuscule auditorium, noyé dans les projections psychédéliques des VJ de Devil Robots. À l'initiative de TNC Networks, société d'événementiel, cette série de conférences vise à un défrichage en règle de la « culture pop-ludique ». Les intervenants tenteront ici un grand écart audacieux : offrir au public une vision compréhensible des tendances les plus pointues du média.

Gamehotel

Peu spacieux mais

fort chaleureux

Organisée autour du thème du personnage dans le jeu vidéo, cette première édition du Gamehotel aura vu défiler graphistes, game-designers et journalistes dans une ambiance détendue, avec en guise de fil rouge un concours délirant où chaque participant devait présenter en trois minutes son personnage favori : pour la petite histoire, c'est Kiri Matsuura qui rafla la mise grâce à son Mojibribon éminemment kawaii. Les quelques avaries techniques n'auront pas brisé la détermination du maître de cérémonie, Bruno Beusch, nouvel empereur du néologisme trendy (la culture pop-ludique, la mode-fashion...).



Un Vibri dédié par la charmante Kiri Matsuura (encore merci à mon traducteur improvisé !).

donc commercialement risqués), ne perdent pas de leur optimisme. La game-designer Kiri Matsuura de NanaOn-Sha (VibRibbon) reste par exemple enthousiaste quant à une possible localisation de son prochain titre, Mojibribon : l'attrait esthétique d'une interface basée sur la calligraphie suffira, selon elle, à attiser l'enthousiasme et la curiosité du joueur. Tetsuya Mizuguchi (Rez, Space Channel 5), grand absent de la soirée, aurait peut-être émis un autre son de cloche au regard des ventes injustes de son dernier chef-d'œuvre. Il sera de toute façon présent pour la deuxième édition du Gamehotel, les organisateurs comptant bien transformer l'essai pour faire de cette soirée un événement annuel.

Tristan

De cette première, on retiendra surtout les incursions de Tom Soderlund (It's alive) et Mathieu Castelli (Newtgames) sur les terres inexplorées du jeu sur téléphone mobile : loin de se cantonner aux resucées de Nibbler, les jeunes développeurs bousculent notre conception du gameplay en transformant la ville en vaste terrain de jeu. Botfighters, par exemple, s'apparente à un Quake grandeur nature où le texto aurait remplacé le Railgun : prenant en compte votre situation géographique, l'opérateur vous renseigne en temps réel sur l'emplacement des adversaires. On s'approche alors pour fragger l'ennemi à grands coups de SMS. Déjà populaire en Suède, ce titre aura eu le mérite d'animer les rues de Stockholm : imaginez deux yuppies qui se courent après en se menaçant de leur téléphone portable. Oui, je sais, c'est un peu la honte... David Cage de Quantic Dream (Omikron : The Nomad Soul) sera resté cryptique sur le contenu de son prochain titre, Fahrenheit. Un pari risqué pour le développeur français, Mr Cage ayant pour ambition d'ouvrir de nouvelles voies en termes de narration interactive. Les hybrides jeu vidéo/cinéma ayant rarement fait bon ménage, on lui souhaite bonne chance : espérons simplement que l'interactivité ne sera pas sacrifiée sur l'autel de l'innovation.

La zone d'ombre que traverse l'industrie aura été rapidement évincée sur le ton de la tragi-comédie : difficile de croire à une phase de creux face à l'enthousiasme d'invités, qui, tout en œuvrant à des projets très expérimentaux (et



L'intégralité des interviews menées lors de cette première édition devrait être disponible sur www.gamehotel.net.



QUEL CRÊTE HEIN !



Un agriculteur de Crète a été condamné à quatre mois de prison pour violence sur une chèvre commise presque deux ans plus tôt. « L'acte » a apparemment été barbare puisque la pauvre bête en est morte. Dimitris Kioussis, 37 ans, s'était laissé aller suite à des disputes avec le propriétaire du troupeau de chèvres, estimant que les animaux broutaient dans son champ. D'où le pétage de plomb.

Téléx

Arena Crossing, un jeu de gestion virtuelle très réussi sur GC, ne sortira finalement pas en Europe. Aigh ! Le deuxième épisode, en revanche, devrait voir le jour sous peu. Mais quand ?

À MORT...

Death Crimson OX, du développeur nippon Ecole Software (mouarf, le nom !), est un jeu de tir qui vous place dans un univers futuriste et torturé, en 2010. Une ville est dévastée, elle se retrouve occupée par de mystérieux agents connus sous le nom de Subliminers, et vous tentez de les éliminer. Point Death Crimson OX se distingue par ses modes de jeu un peu originaux (comme celui qui vous invite à terminer un niveau en tirant le moins de balles possible), et euh... c'est à peu près tout. Notez que le titre est déjà sorti sur Dreamcast.





Pour PlayStation® 2



ECRAN PLAT
Multi supports



VOLANT SPEED FORCE
RETOUR DE FORCE

LE GOUT (Activated Air Jet 1)



WALTHER P99 TM

L'EQUILIBRE



VIRTUAL BOARD

L'OUÏE



**ENSEMBLE 5.1
DOLBY DIGITAL**
existe également en 2.1

LE TOUCHER



**MANETTE A RADIO FREQUENCE
SANS FIL AVEC REVETEMENT
SOFT TOUCH**

Made in Europe

« Tant que la ligne d'arrivée n'est pas franchie, il ne faut jamais crier victoire. »

Stephane Peterhansel en a fait les frais cette année en catégorie voiture. Espérons que Dakar 2 ne suive pas la même voie. Pourtant, c'est assez mal parti pour que le jeu casse la baraque...



L'ensemble des véhicules flottent sur les pistes souvent ensablées.

Dakar 2



Editeur : Acclaim
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2003

La 25^e édition du Dakar-Telefonica vient à peine de se terminer et Acclaim en profite pour nous sortir sa 2^e mouture de Paris-Dakar Rally, rebaptisé Dakar 2. Si l'on se réfère à la véritable course, ce nom est absurde puisque la ligne d'arrivée se franchit désormais en Égypte, à Charm el-Cheikh pour être précis. Heureusement, Acclaim a eu la bonne idée de conserver un tracé plus « fidèle » à la course d'origine, bien qu'il soit totalement imaginaire. Au volant de motos, de voitures et de camions, vous pourrez bel et bien traverser 7 pays à la topographie différente : France, Espagne, Maroc, Algérie, Mali, Mauritanie et Sénégal. En plus de leurs paysages bien rendus, ils regorgeront de pièges qui mettront à mal votre mécanique. En effet, la boue, le sable, le goudron, la terre et la poussière sont des revêtements qui nécessitent des styles de conduite bien distincts et certains réglages d'avant course pourront s'avérer payants. Malheureusement, à quelques jours de sa sortie officielle, de nombreux paramètres sont encore à modifier et à améliorer dans cette nouvelle édition.

Aucune approximation permise

Si son contenu s'est allégé, avec des véhicules en moins (les quads) et des vues manquantes (intérieure, cockpit) par rapport à l'ancienne version, Dakar 2 bénéficie d'environnements mieux travaillés.



Contrairement à d'autres jeux de sa trempe, Dakar 2 est l'un des rares à proposer du « hors-piste ».



Une course de Lego®, ça vous dit ?!

Les décors sont assez bien rendus et de nombreuses différences existent entre les paysages. Mais, à l'instar de son grand frère, cet opus révèle bien des faiblesses qu'il sera difficile de corriger puisque le temps, lui, est compté. Côté maniabilité, c'est la bérézina ! La vitesse des voitures est trop exagérée, les motos comme les camions se pilotent tels des Lego® et les animations font peine à voir ; quant aux bahuts, ils sont mal modélisés et beaucoup trop poussifs. Bref, aucun juste milieu n'a encore pu être trouvé pour espérer fournir un semblant de sensibilité. Sans compter les modèles physiques, inexistantes, qui feront partir la plupart de vos engins en tonneau à la moindre erreur de trajectoire. En revanche, les tracés sont plutôt bien étudiés puisque les dépassements s'annoncent parfois très délicats, voire impossibles. Dans le même ordre d'idées, les fourches et les pistes parallèles présentent un intérêt certain afin de rejoindre un autre concurrent qui aurait pris la poudre d'escampette. De plus, certaines portions de routes ouvertes permettent le hors-piste à travers les herbes hautes ou les dunes. En résumé, Dakar 2 est pour l'instant un mix de bonnes idées et d'autres très mauvaises. Espérons simplement que le test nous surprenne agréablement et redonnera toutes ses lettres de noblesse à l'une des épreuves mécaniques les plus dures au monde. Dans le cas contraire, Dakar 2 se verra relégué dans les profondeurs du classement des jeux de course. Dernière précision, les amateurs de simulation peuvent d'ores et déjà s'orienter vers un autre titre, puisque Dakar 2 = 200 % arcade.

Mister Brown

en bref

DOWNTOWN COURT TOUJOURS

Ubi Soft annonce la sortie de Downtown Run sur PS2 et GC. Le jeu, prévu pour cet été au plus tard, sera porté sur l'arcade, avec 8 modes de jeu, 26 circuits (New York, Paris, Londres, Rome...) et 14 voitures. Les bolides seront officiels, et les amateurs pourront se mettre au volant d'une Audi TT, d'une Ford Mustang ou encore d'une New Beetle. Conduire de façon spectaculaire vous rapportera des points.



Télex

Accomplir à signal un combat livré Disney Interactive lui permettant de créer un scénario de la série télévisée Alias. Ce sera un jeu d'aventure/action à la 3^e personne, prévu pour l'été 2003.

YO BRO !

Urban Freestyle Soccer est un jeu assez amusant, prévu sur les trois consoles de salon du moment. Développé par Silicon Dreams, le jeu vous invite à participer à des matchs de foot à 4 contre 4 dans des environnements urbains très tendance. Vous incarnerez des mecs cool, avec dreadlocks, chaînes en or et lunettes noires. Zya style... Rien d'étonnant quand on sait que les équipes sont en fait des gangs ! Un système de combos vous permettra de réaliser des figures inédites, ce qui sera certainement le principal intérêt du jeu.





en bref

JEU DE GUERRE

Trond Helleland, membre du Parti conservateur de la Norvège, a été filmé par la télévision nationale en train de jouer à un jeu de guerre lors d'un débat sur l'éventuel engagement de la Norvège dans une coalition dirigée par les États-Unis contre Bagdad. L'homme, qui préside une commission parlementaire, s'est excusé d'avoir été tenté d'utiliser son nouveau jeu alors qu'il vérifiait ses rendez-vous sur son ordinateur de poche.



Télex

En Angleterre, une chaîne de télévision sur le Câble est dédiée aux téléphones portables. On y trouve les dernières sonneries, à la mode, des jeux à télécharger... Call phone power! www.btl.com

TU SUES ED ?

Voilà un mariage d'intérêt intéressant... TDK Mediactive s'est en effet associé à O3 Games (un développeur basé à Uppsala, en Suède) pour la création de Temporal, un jeu d'action/aventure dans lequel vous



incarnez un chevalier qui part en croisade. Pour prêcher la bonne parole, Paul de Raque utilise sans vergogne sa hache et son épée... Le jeu est prévu pour le 3^e trimestre 2003.

Télex

HP déconseille de taper des données confidentielles avec ses claviers sans fil. Des utilisateurs habitant près les uns des autres peuvent en effet voir s'afficher sur leur écran des informations tapées par leurs voisins.

PETITS MEURTRES ENTRE AMIS

La version PS2 de Die Hard : Vendetta, prévue pour on ne sait pas trop quand, proposera une nouveauté ultra-intéressante : le multijoueur. DHV sera riche d'une centaine de personnages jouables, et 14 terrains de jeu différents viendront égayer vos parties entre amis. Des armes amusantes seront disponibles (minigun, gant de boxe, pistolet de paintball...) pour les joueurs les plus originaux.



Made in Europe

Z.O.E. The Second Runner



Éditeur : Konami

Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Juillet 2003 (date non confirmée)



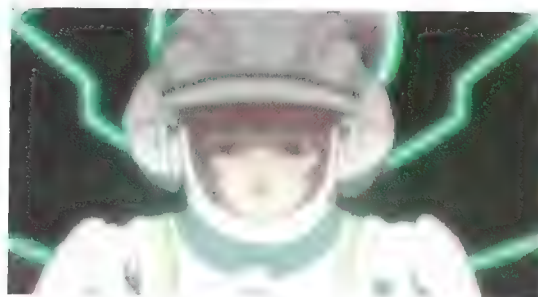
Disponible au Japon, prévu le 12 mars aux États-Unis, et vraisemblablement pour juillet en France.

Z.O.E. The Second Runner se fera attendre chez nous, mais ce sera pour la bonne cause, puisqu'il y aura selon Konami France des niveaux de difficulté supplémentaires, des stages en plus et d'autres surprises alléchantes. Espérons que l'attente en vaille la peine... Après une bonne soirée sur une version démo japonaise, on ne lui trouve qu'un seul et unique défaut : le héros s'appelle Dingo. Pour le reste, c'est du tout bon ! Alors qu'il prospectait du Metatron (source d'énergie prépondérante dans notre futur) sur Jupiter, Dingo tombe sur un étrange container, dans lequel se trouve une Orbital Frame exceptionnelle, Jehuty. À peine le robot découvert, voilà que la région est attaquée par les forces de Bafram, les armées de Mars opposées au gouvernement terrien. Aux commandes de Jehuty, Dingo fait la connaissance d'Ada, l'ordinateur de bord, qui lui indique que l'on cherche à la « récupérer » par tous les moyens. Après avoir zyeuté les commandes, Dingo décide de se laisser capturer afin de sauver ses collègues, incapables de se défendre face aux forces armées de Bafram. Que va-t-il se passer ? Pourquoi Dingo semble rompu au pilotage de robots de combat ? Quel est le but final de Bafram ? Que de questions laissées en suspens par le scénario !

Un grand sens du rythme

Techniquement, Anubis est bluffant. Non seulement les explosions donnent lieu à de sublimes effets graphiques, mais en plus, les tirs, les destructions de structures ou les simples chocs de matières montrent un affichage irréprochable ! Des combats magnifiques dans les glaciers où le moindre projectile provoque des déflagrations dans

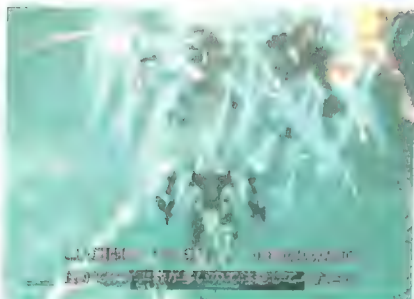
Fans de robots et autres transformations, en route ! Avec ce second volet de Z.O.E., Konami corrige les grosses erreurs du premier opus et offre l'un des cyber-jeux d'action/aventure les plus prometteurs de l'année !



Les séquences intermédiaires sont rapides et efficaces. Plutôt rassurant lorsque l'on voit à quel point les derniers jeux d'Hideo Kojima étaient loquaces.

lesquelles sont emportés des pans entiers du décor, on passe à des affrontements en milieu clos avec des chutes de débris, et surtout des particules en feu partout ! L'action est incroyablement rapide, et les nuées d'ennemis incalculables peuvent être détruites par grappes entières, dans de superbes, innombrables et très esthétiques explosions. En fait, ce second Z.O.E. nous oblige à trop de néologismes pour pouvoir décrire correctement l'effet que procure son style graphique. Métallisé, épuré de toute texture dans ses décors, Anubis est un patchwork de styles graphiques opposés mais ici très complémentaires. Captivant, il bénéficie en outre de superbes musiques et d'une ambiance très Gundam dans ses séquences animées, qui finiront de réconcilier anime-fans et accros d'action/aventure. Alors que le premier était assez décevant, ce second Z.O.E. risque bien de devenir une nouvelle référence du genre...

Greg



La vitesse des combats et l'incroyable capacité à accrocher des dizaines de cibles en une seule seconde font passer Panzer Dragoon pour une promenade de santé !



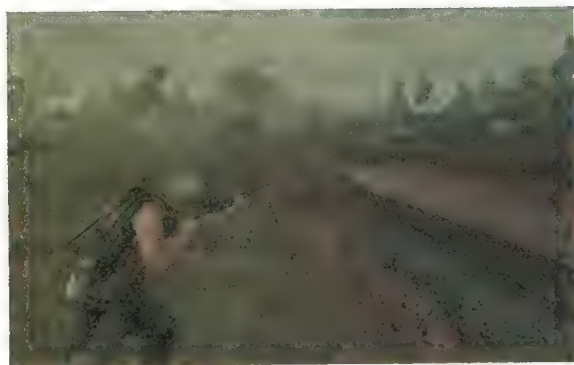
Attraper un ennemi pour se protéger de ses potes, voilà une application originale qui trouvera tout un tas d'utilités.



Le parti pris graphique du mélange des genres est une réussite esthétique !

Made in Europe

Après avoir descendu en flèche les Allemands dans Medal of Honor, le studio de développement 2015 se lâche cette fois sur les Vietnamiens en nous proposant un Doom-like sauvage sur fond de guérilla communiste. Aaaaaah Lénine, réveille-toi !



Il sera possible de bénéficier d'un support de véhicules terrestres.

Les décors du jeu retranscrivent avec beaucoup de réalisme les paysages asiatiques.

Men of Valor Vietnam



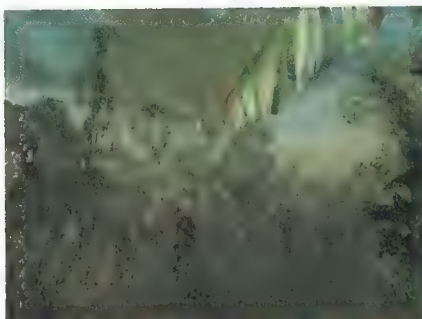
Vivendi Universal Games
Xbox

2004 (oui, c'est dans longtemps !)

Quelle ironie du sort, on me refait Men of Valor : Vietnam, un jeu de guerre avec plein de « jaunes » fourbes à tracter dans la jungle. Heureusement, je ne me sens pas trop visé, vu que je suis d'origine cambodgienne ! Ça me rappelle d'ailleurs une histoire assez drôle. En fait, les développeurs de Viet Cong (un autre jeu de Take 2 exploitant le thème) étaient passés dans nos locaux il y a quelques mois pour présenter leur titre à nos truculents collègues de Joystick. Je peux encore voir la tronche désabusée des programmeurs à mon entrée dans la salle, alors qu'ils étaient en pleine séance de sniping de « Niaks ». Ils ne savaient plus trop s'ils devaient continuer à s'emballer ou jouer la carte de la discrétion. En tout cas, cela m'a bien fait rire intérieurement. Avec du recul, je me dis que j'aurais même dû leur monter une « cabane » pour me foutre de leur gueule... Bref, tout ça pour vous dire que Vietnam (à ne pas confondre avec Viet Cong de Take 2 !!!) va bientôt débarquer sur la Xbox, et que cela nous promettra, ludiquement parlant, beaucoup de frags et d'exploration dans des environnements exotico-romantiques.

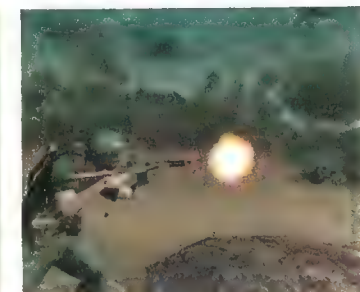
On (re)voit (re)voir !

Développé par le studio 2015, à qui l'on doit l'excellent Medal of Honor : Allied Assault, Vietnam bénéficiera de la technologie du moteur 3D d'Unreal Tournament, ce qui pourrait nous fournir au final une produc-



tion en béton armé. Du côté des réjouissances, on devrait s'attendre à goûter aux habituelles options de jeu offertes par le genre du FPS. À savoir, une campagne solo bien ficelée ainsi qu'un mode Multijoueur qui exploitera à merveille les toutes fraîches capacités online de la Xbox, pour des parties endiablées en Coopération ou en Deathmatch. En tout cas, les développeurs nous promettent une intelligence artificielle des ennemis encore plus aboutie que celle que l'on peut trouver dans MOHAA, alors que ce dernier proposait déjà des réactions fort sympathiques en termes de ripostes ou de comportements de survie. Les missions regrouperont aussi des opérations de nature assez diverse pour nous tenir en haleine : de la destruction de matériels, de l'infiltration ou encore de l'assaut mis en scène avec brio. En résumé, Men of Valor devrait offrir aux amateurs de Doom-like de nouvelles sensations de jeu grâce à un background ultra-réaliste et triplant ! Malheureusement, il faudra encore patienter jusqu'à l'année prochaine avant de pouvoir en apprécier la véritable teneur ! Allez, d'ici là, on va se mettre en hibernation !

Kendy



Ce communiste fait le guet avec une certaine « zénitude » intrinsèque.

en bref



DE L'AIL POUR L'ILLUMINATUS

Mehmet Yildirim, député du Parti républicain du peuple, turc, a rendu visite à l'ambassadeur des États-Unis à Ankara et lui a remis plusieurs gousses d'ail dont une boîte pleine pour le président américain. Il a expliqué que l'ail était bon pour le cœur et avait un effet tranquilisant. En revanche, bonjour l'haléine de chacal...



Telex

Le jeu Godard, développé par Milla Milla, déjà sorti sur GameCube, est désormais prévu sur Xbox. Ce jeu étonnant de subtilité vous proposera de participer à des combats de charnières géométriques en plein centre ville.

CASSE QUAT TU FAIS TIEPE !

Funeste destin que celui de Kakuto Chôjin. En effet, ce titre de combat Xbox attendu... puis finalement bien pourri à été retiré de la vente au Japon et aux États-Unis (il ne sortira d'ailleurs jamais en Europe). Pourquoi ? Apparemment à cause d'un personnage présentant des caractéristiques religieuses qui pourraient porter atteinte à certains croyants. Zuuuper... D'après Aruno, c'est surtout la piètre qualité du jeu qui expliquerait cette dérobade !



Touk

Un titre prévu l'année dernière qui les premières ventes de Devil May Cry 2 ne semblent pas avoir effacé le même engouement que son double d'été japonais. La qualité... Ainsi, lors de sa première semaine d'exploitation, 299 317 exemplaires ont trouvé preneur. C'est beaucoup dans l'histoire du jeu à la fois pour un titre aussi effrayant.

L'OMBRE DU SOLEIL

À lui seul le soleil fait de l'ombre. Ainsi en ont décidé les développeurs de Shadow of the Sun. Dans ce jeu d'action/aventure prévu sur PS2, vous errerez dans un univers bien sombre où les vampires se la donnent grave. D'où un gameplay qu'on espère classe. En tout cas graphiquement, cela semble plutôt correct. À suivre donc.



Difintel - Micro

UX VIDÉO - MULTIMÉDIA

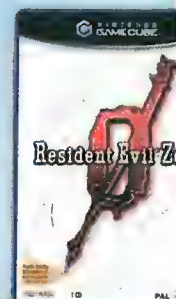
D.V.D

PLUS GAMER QUE JAMAIS !



Disponible aussi
sur XBOX

Disponible aussi
sur XBOX



LA SÉLECTION DU MOIS :

LES EXPERTS DU JEU VIDE

EN BRESSE
EY VOLTAIRE
VILLE
NY
UN
LES PINS
NAS
NAY
LEVILLE
RS
Z
UR MER
UX
FLOUR
LAC
UEUX
BELIARD
NS
T
CE
UBOURG

04 74 23 13 54
04 50 40 43 43
04 74 40 04 28
03 23 38 00 10
03 23 79 08 84
04 92 43 88 73
04 93 61 30 72
04 75 93 50 82
04 75 67 70 76
03 24 57 98 93
05 34 01 02 15
05 65 67 06 15
04 42 05 02 07
02 31 51 00 99
04 71 60 13 91
04 71 43 56 56
05 53 53 55 54
03 81 94 17 09
04 75 72 78 34
04 75 25 48 84
04 75 78 09 68
02 32 07 00 35

27 LOUVIERS
30 ALES
31 FENOUILLET
31 MURET
31 ROQUES SUR GARONNE
31 SAINT GAUDENS
32 AUCH
33 ARCACHON
33 BORDEAUX
33 LANGON
34 AGDE
34 BEZIERS
34 SETE
35 FOUGERES
35 VITRE
38 GRENOBLE
38 LA TOUR DU PIN
38 VOIRON
38 LONS LE SAULNIER
40 DAX
40 MONT DE MARSAN
41 VENDOME

02 32 40 78 67
04 66 52 44 66
05 61 70 81 05
05 34 46 07 70
05 61 72 06 64
5 62 00 31 10
05 62 61 28 20
05 56 83 58 23
05 56 79 05 52
05 56 63 00 33
04 67 21 32 71
04 67 49 01 65
04 67 46 16 18
02 99 94 21 00
02 23 55 10 37
04 76 43 27 93
04 74 83 31 45
04 76 67 46 95
03 84 24 41 58
05 58 56 29 03
05 58 45 06 08
02 54 67 00 90

42 SAINT ETIENNE
43 VALS PRES LE PUY
44 NANTES
44 ORVAULT
44 CHATEAUBRIAND
45 ORLEANS
47 MARMANDE
50 AVANCHES
52 SAINT DIZIER
53 ERNEE
53 MAYENNE
54 NANCY
55 VERDUN
57 FORBACH
57 THIONVILLE
59 CAMBRAI
59 TOURCOING
59 HAZEBROUCK
60 CHANTILLY
60 CLERMONT DE LOISE
60 CREPY EN VALOIS
61 ARGENTAN

04 77 49 00 69
04 71 04 26 91
02 40 35 50 90
02 40 59 53 00
02 40 81 40 50
02 38 62 76 76
05 53 20 49 15
02 33 58 88 01
03 25 96 09 74
02 43 05 82 37
02 43 32 01 89
03 83 30 45 67
03 29 83 72 31
03 87 88 67 16
03 82 53 08 02
03 27 70 22 56
03 20 27 00 44
03 28 50 10 16
03 44 57 69 78
03 44 50 41 00
03 44 59 20 10
02 33 67 29 00

61 L'AIGLE
61 ALENCON
62 BOULOGNE SUR MER
62 CALAIS
62 LENS
64 BIARRITZ
65 LOURDES
67 HAGUENEAU
71 DIGOIN
71 MACON
71 MONTCEAUX LES MINES
71 LE CREUSOT
72 LA FLECHE
74 CLUSES
74 ANNECY
75 PARIS 17
76 ROUEN
76 YVETOT
77 FONTAINEBLEAU
77 MONTEREAU
77 OZOIR LA FERRIERE
77 CHELLES

02 33 34 27 00
02 33 28 85 73
03 21 91 03 02
03 21 19 07 00
03 21 78 75 40
05 59 24 39 07
05 62 42 30 68
03 88 63 88 36
03 85 53 75 77
03 85 39 09 52
03 85 57 29 49
03 85 55 08 02
02 43 94 99 79
04 50 96 68 51
04 50 52 86 02
01 47 64 15 96
02 35 73 68 50
02 32 70 00 47
01 64 22 48 63
01 60 73 59 94
01 60 18 54 48
01 64 21 55 44

77 NEMOURS
77 BRIE COMTE ROBERT
78 ELANCOURT
78 MONTIGNY LE BRETONNEUX
81 ALBI
81 CARMAN
82 MONTAUBAN
84 APT
86 CHATELLERAULT
88 EPINAL
89 SENS
91 SAVIGNY SUR ORGE
92 ASNIERES
92 BOULOGNE
92 ISSY LES MOULINEAUX
92 RUEIL MALMAISON
93 LIVRY GARGAN
93 MONTREUIL
93 TREMBLAY EN FRANCE
95 ENGHEIN
95 SARCELLES

01 64 45
01 60 62
01 30 13
01 39 44
05 63 49
05 63 36
05 63 92
04 90 74
05 49 21
03 29 82
03 86 65
01 69 24
01 47 33
01 41 41
01 45 29
01 47 51
01 43 30
01 41 58
01 49 63
01 34 17
01 39 92

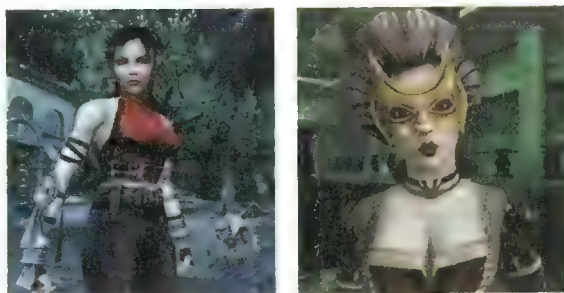
Made in Europe

Primal

Decidément, ils n'assurent pas une cahouète à Joypad. Incapables de faire un vrai test le mois dernier, même pas foutus de tenir leurs promesses ce mois-ci. Quelle bande de « tarbas », ces testeurs de deurm, et quel magazine tout nase, hein. Mais je raconte n'importe quoi moi, ha ha, c'est pas notre faute ! Ah ça non alors ! Au contraire même : on a eu le nez bien creux, puisque Primal a été repoussé au mois... d'avril. Évidemment, on aurait bien aimé être mis au courant de ce retard avant de boucler le numéro précédent, mais vous savez ce que c'est, dans le rush du bouclage, il était trop tard. Enfin, tout ça pour vous informer que cette fois, si tout se passe bien, nous pourrions vous offrir le test de Primal dans notre numéro 129 ! Enfin, si une grosse météorite venue du futur ne s'écrase pas avant sur nos têtes, hein, après tout on ne sait jamais. Enfin, j'me comprends.

RaHaN

Éditeur : Sony C.E.E. • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2003



Espérons que les combats de la version finale gagneront en intérêt.



Les sauts contextuels auraient pu être plus rapides... Évidemment, c'est pratique, mais ça casse un peu le rythme parfois.

Une vision apocalyptique de notre futur voudrait qu'après nous avoir colonisés, les aliens balancent des ondes radioactives sur toutes sortes d'insectes, animaux, robots. Les monstres issus de ces expérimentations ne trouveront rien de mieux à faire que de démolir leur environnement avec force bestialité. War of the Monsters canalise cette énergie destructrice pour nous servir un soft à la réalisation étonnamment agréable. Les actions s'annoncent fluides, malgré le fait que la version reçue souffrait de grosses lacunes. Passant outre ces menus désagréments, on laisse libre cours à ses pulsions les plus belliqueuses pour exploser son rival en utilisant tout ce qui nous passe sous la main : voitures, hélicoptères, antennes de télévision, morceaux d'immeubles, ces derniers se réduisent d'ailleurs en miettes avec moult fracas,

War of the Monsters



Il est possible de détruire et d'utiliser de nombreux éléments du décor, antennes TV, pylônes, barres de fer, etc.

accompagnés d'explosions et effets de lumière convaincants. Les affrontements se déroulent aussi bien sur terre que dans les airs suivant un rythme soutenu, à travers des environnements détaillés qui intègrent un nombre conséquent de figurants : êtres humains, différentes sortes de véhicules, qui donnent à l'ensemble une activité bouillonnante. Le hic étant que l'intérêt du jeu se révèle vite limité. Il ne s'agit que de détruire et de se battre, après tout !

Karine

Éditeur : Sony C.E.E. • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2003

en bref



FER ET FLAMME

Murakumo, subtil jeu de combat où des robots se mettent sur la tronche dans des décors urbains futuristes, sort enfin en France en avril. Ce jeu Xbox de From Software fait figure de jolie démo technologique, avec ses effets visuels bluffants et son action non-stop. Les amateurs, friands d'Armored Core et autres Z.O.E., seront certainement ravis. Bref, on vous en reparle en temps utile.



Télex

L'action Rapier pour GameCube de Duel est censée être sortie le 18 février aux États-Unis. Plus de 1 000 codes devraient être inclus dans l'appareil. Quant au Free Loader, il est censé réapparaître le 19. Il est censé réapparaître.

MANGA POWA

Signalons la sortie, chez Pika Edition, de la collection Shonen, qui reprend le principe des mangas à suites (prépublication). Le premier numéro (290 pages, 6,95 euros) est sorti fin janvier et propose cinq séries : Young GTO, Turn A Gundam, Cyber City O'Garra, Kurochan, GetBackers et Full Gull. Ce genre d'initiative est rare, donc profitez-en ! Un nouveau numéro de Shonen est prévu le 25 de chaque mois en librairie.



Télex

Savage mélange de RTS et de jeu d'action, entre en phase de bêta-test. Si vous avez un PC et que ce genre de jeu vous intéresse, vous pouvez aller faire un tour sur www.2game.com (en anglais).

ARTHUR IS BACK !

Son nom : Ghosts n'Goblins Online. Incroyable, ils vont utiliser l'univers de ce vieux jeu d'arcade remis au goût du jour avec Maximo pour faire du RPG en réseau ! Le jeu proposera 11 personnages différents à choisir, et 6 « métiers » (archer, chevalier, vampire...). Ce titre devrait ensuite être adapté sur consoles.



Le plutonium, une fois ingurgité, permet de se fondre dans le paysage pour attaquer en fourbe.

en bref

UN COLIS PAS BANAL



Une habitante de North Pole, près de Fairbanks en Alaska, a été horrifiée de recevoir par la poste la j a m b e congelée de son défunt père. Lamara Lane compte

porter plainte contre la société texane Identigene, spécialisée dans les tests ADN et responsable de l'envoi accidentel du colis, à laquelle elle entend réclamer un million de dollars au titre de dommages moraux.

Télex

Quatre titres arcade de Sega sont prévus pour mai sur GBA : After Burner, Out Run, Space Harrier et Super Hang-On. Bon, ça a super vieilli, mais au moins, ça tient la route seule cartouche.

À TABLE !

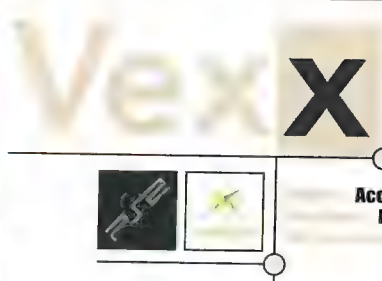
Tous les premiers samedis du mois, la Radio Ici & Maintenant (RIM - 95.2 Mhz FM) invite ses auditeurs à participer à un jeu de rôle radiophonique. Les thèmes abordés s'inspirent de romans ou de faits historiques. Celui du samedi 1^{er} février, par exemple, s'inspirait de l'histoire des 3 mousquetaires, et le personnage principal était le Comte de Rochefort. Intéressant ! www.table-ronde.com

Télex

Capcom prévoit de sortir un jeu d'horreur amusant sur PS2 fin 2003 : Gregory Horror Show. Dans le jeu, vous incarnez un gamin qui doit s'échapper d'un hôtel hanté. C'est apparemment fait d'un dessin animé.

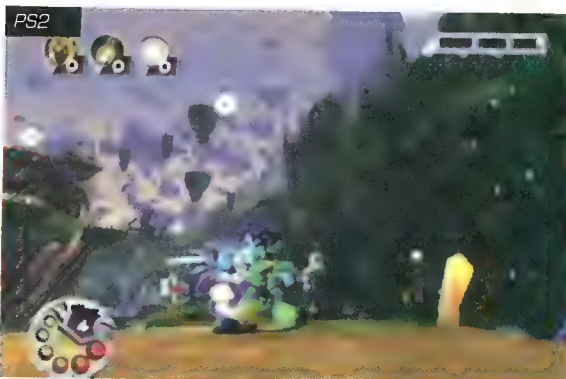
ET TOI, ÇA BALANCE ?

Prévu pour l'automne sur toutes les consoles du moment, Pitfall Harry, de Edge of Reality, reprend la licence du légendaire jeu d'Activision. Vous y incarnerez ce chercheur de trésors un peu casse-cou qui se balade dans la jungle et affronte de multiples dangers. Une cinquantaine de niveaux sont prévus, dans des décors très divers : forêt tropicale, glacier immense, sombres grottes.



Acclaim
PlayStation 2 & Xbox
Printemps 2003

Vexx nous fut dévoilé voici un an dans les studios d'Acclaim au Texas, en même temps que le très bourrin Turok. Petite précision, l'équipe en charge du développement de ces titres n'est pas la même...



Comme beaucoup de héros en devenir, Vexx a connu un destin tragique. Issu d'une communauté pacifique et inventive habitant la planète Astara, son peuple a été réduit en esclavage et son grand-père occis devant ses yeux encore innocents. Du coup, notre jeune ami va tenter d'échapper à ses bourreaux pour mener à bien sa quête, venger le mort de son ancêtre. Certes, on a connu plus inspiré comme scénario. Pourtant, l'aventure pourrait bien se révéler plus consistante qu'il n'y paraît. Avec une sortie initialement prévue pour le début du mois de mars et retardée pour cause de « peaufinage », Vexx pourrait bien surprendre.

Vexx possède à lui seul un avantage certain : il est du genre charismatique. Sa petite bouille de teigneux affiche un regard perçant et sa dégainée de bad boy lui sied à ravir. Sa taille réduite est compensée par l'utilisation de gants spéciaux lui octroyant de nombreux pouvoirs. Rien de plus aisé pour lui que de graver un mur ou de s'agripper à une paroi. Ses doigts ne sont peut-être qu'au nombre de quatre, mais l'acier qui les recouvre lui permet de les planter dans certaines surfaces. Ce sont des griffes acérées qui peuvent dès lors se déployer pour écorcher ses adversaires. Ces derniers ne sont pas sans rappeler les créatures qui peuplent le monde de Rayman. Vexx réagit au quart de tour pour atteindre sa cible, qu'elle soit terrestre ou sous-marine. Il est possible de frapper un adversaire de multiples façons, lui sauter sur la tête, asséner une rafale d'uppercuts ou un seul coup dévastateur. Mais ce n'est pas tout ! Au cours de son périple, notre jeune héros devra activer les flammes des âmes égarées et recoller les morceaux des cœurs symbolisant les habitants d'Astara décédés ou ceux encore sous le joug du machiavélique Yabu. La progression jongle entre plate-forme et phases d'action variées. Ce sont autant de mécanismes et d'obstacles qu'il faudra surmonter pour atteindre son but. Les niveaux sont vastes et semblent éviter les recettes éculées du genre. Il ne suffit pas de récolter des objets. Au gré de rencontres fortuites et saugrenues, il faudra affronter un sumo ou écarteler des aliens. Il est également possible de changer le cours du temps, mais pas d'une manière aussi stressante que Blinx, le risque étant que l'épopée parte dans tous les sens. Vexx pompe sans complexe dans des titres comme Soul Reaver, Rayman ou Mario. Une attitude qui risque de faire hurler dans les chaumières. Les néophytes, eux, trouveront en ce petit lutin un personnage complet au cœur d'une aventure dynamique que l'on souhaite pleine de rebondissements. Et nous, on attend une version définitive avec impatience !

Kendy

Made in Europe

Notre jeune héros utilise des gants d'acier pour trituer ses adversaires.



Vexx fait passer de nombreuses expressions sur son visage. À cet instant, il va se prendre une gauche en pleine poire.



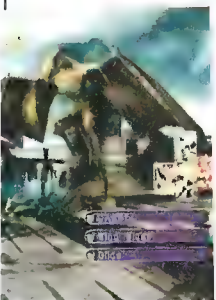
Des mini-jeux, dont un assez déjanté avec une mise en scène musicale, ponctuent l'aventure.



L'univers de Vexx est jalonné de nombreux mécanismes à mettre en œuvre pour éviter de s'ennuyer.

Made in Europe

Les Royaumes Perdus II



Katia est chargée une nouvelle fois de défendre le royaume d'Alanjeh contre les forces du mal.



Basé sur un système de combat original, Les Royaumes Perdus II oscille entre RPG et action.



Vu l'offre famélique de titres que propose la console de Nintendo, et en attendant la version européenne de Zelda, pourquoi ne pas s'intéresser à un petit RPG ? Les Royaumes Perdus II n'est autre que la suite du Rune développé par From Software et édité par Activision ; à ne pas confondre avec le Rune : Viking Warlords de Take 2 Interactive disponible sur PS2. La traduction en français semblait inévitable pour éviter toute confusion, bien qu'il ne s'agisse pas franchement d'un Final Fantasy killa' dans un cas comme dans l'autre. Les Royaumes Perdus fut l'un des premiers RPG disponibles sur GameCube, dont l'intérêt résidait essentiellement en un système de combat axé autour de cartes. En effet, Katia, l'héroïne de cette épopée, est plutôt du genre zen et bannit l'usage des armes. Ainsi, face à une vilaine bestiole, la donzelle sort son jeu de cartes et entame un poker. Chaque carte est dominée par un élément (eau, feu, bois...) et déclenche une invocation, un piège ou une attaque. Ces cartes nécessitent une gestion irréprochable puisqu'elles doivent être sélectionnées à l'avance en prévision du combat, en temps réel, à livrer. On regrettait tout de même le manque flagrant de charisme des personnages et des graphismes bien ternes. Le deuxième opus risque de surfer sur la vague du premier avec ces menus défauts, les visuels reçus semblant confirmer nos craintes. À moins que les développeurs ne se rendent à Lourdes pour obtenir par miracle l'inspiration divine avant la date de sortie dudit jeu. On peut toujours « dreamer », mon frère...

Karine

Éditeur : **Activision** • Machine : **GameCube**
Sortie en Europe : **18 avril 2003**

Shinobi



Shinobi, créé en 1987 sur borne d'arcade, aimerait bien faire une entrée fracassante en Europe sur PS2. Mais pour l'instant, c'est loin d'être le cas puisque de nombreux défauts sont à mettre à son actif. Avec un scénario bidon et des environnements répétitifs et ternes, l'univers de Shinobi n'est pas près d'être jaloux. Malgré quelques effets spéciaux assez bien rendus lors des différentes attaques (éclair, feu...) et autres découpages d'ennemis, ce titre pêche par un niveau de difficulté très mal dosé. Si les premiers niveaux s'enchaînent à la vitesse de la lumière, la suite se complique nettement avec des scènes interminables qu'il faut recommencer du début en cas de défaite (merci le système de sauvegarde !) et des boss plus que coriaces. Côté gameplay, ce n'est pas la panacée, même si votre ninja pourra effectuer des cabrioles dignes de Spiderman ou de Dante puisqu'il a la capacité de s'accrocher et de courir sur les murs. L'ensemble est pour

Tant que tous les ennemis ne seront pas vaincus, cette porte lumineuse ne pourra pas être franchie.



Cet hélico (boss) lance des missiles guidés que l'on ne voit qu'au dernier moment à cause d'une mauvaise gestion des caméras.

le moins brouillon et ultra-dirigiste. En effet, pour poursuivre son chemin, tous les ennemis devront être abattus afin de débloquent de nouveaux passages et surtout des couloirs à n'en plus finir. Bref, un titre que seuls les super fans du genre pourront acquiescer sans s'attendre à de mauvaises surprises ; les autres passeront leur chemin.

Mister Brown

Éditeur : **Sega** • Machine : **PlayStation 2**
Sortie en Europe : **Avril 2003**

en bref



QUAND LA LAIDEUR RAPPORTE

L'athlète roumaine Gabriela Szabo a été condamnée à payer, à l'issue de 2 ans de procès, des dédommagements d'un montant de 5 000 dollars (4 600 €) à sa collègue Violeta Beclea pour avoir affirmé que cette dernière était « moche ». Szabo avait insulté sa rivale à la veille d'une compétition internationale d'athlétisme en tentant d'expliquer son absence au podium à la télévision.



Télex

Le prochain 7800 est prévu sur PS2, Xbox et GC cet été ou l'automne prochain. Le jeu sera long et devra être un carton blanc. En même temps, l'éditeur a déjà annoncé le 7800.

LA VÉRITÉ EST ICI

Vivendi et Fox Interactive annoncent la sortie de The X-Files : Resist or Serve sur PS2 et Xbox. Développé par Black Ops et Sierra Entertainment, ce jeu de survival/horror en 3D s'inspire bien évidemment de la série du même nom. Mulder et Scully seront présents dans le jeu, fort heureusement, mais on retrouvera également d'autres personnages connus comme l'homme à la cigarette ou Skinner. Le jeu aura pour scénario une histoire de tueur extraterrestre et de colonisation possible de notre planète.



Des effets spéciaux qui en jettent mais qui ne remontent pas le niveau général du jeu.

5 000 EUROS LE COUINEMENT

Un joueur de football brésilien a été sanctionné d'une amende de plus de 5 000 euros, pour avoir imité le cochon après avoir marqué un but d'égalisation. L'attaquant du club de Santo Andre, Nunes, s'était mis à quatre pattes et avait imité le porc devant les tribunes des supporters de l'équipe adverse de Palmeiras, qui avaient adopté le cochon pour emblème non officiel.



Télex

Jeri Mirrier (Domasoft) et Peter Molyneux (Lionhead) prévoient de réaliser un projet commun sur GC portant le nom de Unity. Beauté graphique et sons appropriés seraient intimement liés. Un Rez nouvelle formule ?

LES MANGAAAAASSES...

Toujours dans la série « Les mangas c'est bon, mangez-en », signalons la sortie relativement récente d'une nouvelle série : Chobits. Ce manga de Clamp (X, RG Veda...), édité par Pika, met en scène un étudiant recalé qui trouve au milieu de déchets un robot d'un genre assez particulier. Tchii. Futuriste, romantique et décalé, ce manga joue dans le registre de l'humour autant que de l'émotion.

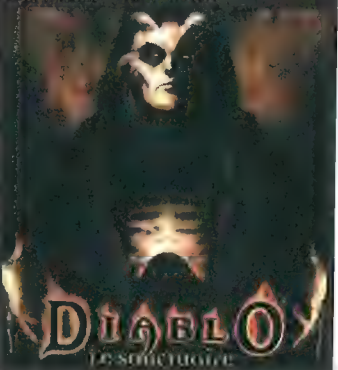


Télex

Dream Catcher, éditeur canadien, s'implante désormais en France. La société prévoit de se concentrer principalement sur la distribution de jeux d'aventure PC. Les consoles sont évidemment aussi concernées.

DIABLO EN BD !

Les éditions Albin Michel ont eu la bonne idée de sortir *Diablo : le Sanctuaire*. Cette bande dessinée reprend le monde du jeu vidéo Diablo et dresse quelques courtes histoires vécues à travers plusieurs classes de personnages vus dans le jeu de Blizzard. Si le scénario est assez proche du gameplay original (une page, une mort violente minimum), le dessin, en revanche, est lui très intéressant. On est à fond dans l'univers du comics, et si on cherche une lecture pas trop exigeante pour les neurones, tout en étant divertissante pour les yeux, Diablo est assurément le livre qu'il faut recommander. 10 € en librairie.



Enter the Matrix

Made in Europe

Éditeur : Infogrames
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Sortie en Europe : Mai 2003



Infogrames a dévoilé à l'ensemble de la presse Enter the Matrix, que nous vous présentons en exclusivité il y a peu. L'occasion pour nous d'y rejouer un peu plus et de découvrir les versions GameCube et Xbox...



Après notre reportage exclusif sur cette licence explosive qu'est Matrix, nous sommes retournés voir et essayer des versions plus avancées, sur les trois consoles, à Londres. La presse européenne était cette fois réunie pour écouter l'inévitable David Perry, qui, une fois de plus, a sorti le grand jeu. Après un récapitulatif des différentes infos concernant leur titre, que nous vous avions déjà communiquées dans le numéro 125 de Joypad, nous avons eu droit à quelques images saisissantes sur la participation des acteurs au jeu Enter the Matrix. Ne manquant pas de lâcher quelques remarques promotionnelles du type « vous n'en reviendrez pas de jouer à ce jeu », ils ont en effet accepté de prêter bien plus que leur voix aux développeurs.



Espérons que le rendu final de tous les décors atteindra ce niveau graphique.



La matrice semble bien déserte pour l'instant.



Une montagne de boulot

C'est bel et bien ce qui les attendait lorsqu'ils ont signé avec les frères Wachowski. Car outre le tournage des films, on les a fait participer à des tonnes de séances de motion capture, y compris faciale pour la synchronisation labiale, ainsi qu'à l'enregistrement de séquences vidéo supplémentaires ! En effet, Enter the Matrix contiendra des séquences filmées par les frères Wachowski spécialement pour le jeu. Concernant ce dernier, nous n'avons pas vraiment de nouvelles infos sur les détails de son intrigue. En revanche, après y avoir assez longuement joué, on peut établir un premier constat : c'est encourageant, mais pas encore parfait, loin s'en faut. Tout du moins, pour les séquences de baston, puisque le reste ne nous a pas encore été dévoilé, si ce n'est un peu en présentation, mais sans avoir pu y goûter. Les scènes de course seront communes aux deux personnages, pour l'un à la place du conducteur (Niobe), pour l'autre à la place du fusilleur (Ghost). Le reste s'entre-croisera suivant deux scripts très liés. On aura même droit à une scène de combat entre les deux héros... En tout cas, j'imagine que, tout comme nous, les premières photos d'écran ont dû vous laisser pour le moins perplexe ! En voici quelques nouvelles, issues des trois versions consoles prévues. Les différences semblent minimes, et pour y avoir joué, à l'écran, elles sont effectivement réduites. Côté jeu lui-même, les versions seront identiques ou presque, c'est une certitude. Reste à savoir si d'ici la sortie, prévue pour coïncider avec celle du film *Matrix Reloaded* (le second volet de la trilogie), le jeu saura tirer plus avantageusement parti des forces et des faiblesses des trois consoles. En attendant l'arrivée des versions preview, voici donc des photos un peu plus encourageantes.

RaHaN



Les éléments de cette pièce, jusqu'aux dalles du faux plafond, sont tous destructibles !

Made in Europe

N-Gage : Nokia

Constructeur : Nokia
Sortie en Europe :
Fin 2003

se lance !

Pour l'instant, Tomb Raider est le jeu le plus impressionnant, avec un moteur 3D étonnamment performant qu'on n'imaginerait pas voir tourner un jour sur GBA.



Nous avons donc été conviés à Londres pour assister à la conférence officielle dévoilant les premiers détails croustillants sur cette nouvelle « console ». Le but avoué de la firme finlandaise est de profiter d'un nouveau secteur du jeu vidéo... Vous connaissez sans doute le jeu « Snake », présent dans plus de 250 millions de téléphones aujourd'hui ? Eh bien, le succès et l'actuelle renommée de ce petit programme ont, en partie, mis la puce à l'oreille de Nokia, désormais prêt à passer à la vitesse supérieure ! Comme vous pouvez le constater, le design de l'engin est plus proche de celui d'une console portable que d'un téléphone. Un choix qui reflète simplement un important souci d'ergonomie. Le N-Gage tient d'ailleurs très bien dans les mimines, tandis que la croix de direction fonctionne elle aussi à merveille. Seul petit reproche concernant le design de l'engin : la forme de l'écran, plus long verticalement qu'horizontalement. Drôle de choix ! Cela dit, notez que ce dernier est en couleur et qu'il propose un rétro-éclairage (cf. fiche technique pour plus de détails).

Et les jeux ?

Évidemment, une console n'est rien sans jeux, et Nokia a été parfaitement conscient de la nécessité de s'entourer de bons partenaires. Ainsi, les premiers éditeurs annoncés dans la course sont Sega, Activision, Eidos, Taito et THQ... Avec le portefeuille de titres qu'ils représentent, autant dire que les sorties de jeux (sur des petites cartes mémoire « MultiMediaCard ») s'annoncent potentiellement nombreuses. Nous avons pu nous essayer à quelques softs qui semblaient déjà bien avancés, dont le premier fut Sonic N. Rien de spécial à signaler, si ce n'est qu'il s'agit d'un simple portage de Sonic Advance 1. Tomb Raider, en revanche, avait de quoi bluffer, puisqu'il affichait un moteur 3D franchement impressionnant. En gros, il était techniquement identique à la première version

C'est en ce frigorifique début de mois de février que Nokia s'est décidé à présenter au monde entier son nouveau concept... À mi-chemin entre la console de jeu et le téléphone portable, le « N-Gage » devrait fêter sa sortie mondiale à la fin de l'année 2003. Présentations.

Le N-Gage proposera toutes les fonctions d'un téléphone moderne performant.



sur PSone ! Pandemonium était assez joli à regarder également. Quant à Puzzle Bobble Versus, il permettait de juger de la qualité du jeu à plusieurs, grâce à la technologie sans fil « Bluetooth », qui fonctionnait à la perfection. Nokia voit d'ailleurs dans cette spécificité l'une des grandes forces de sa console. Mais le N-Gage est également un vrai téléphone portable, ce qui permettra, dans la plupart des jeux, de télécharger du contenu (patches, add-on), consulter des tableaux de scores ou encore jouer en réseau à distance via des serveurs ! Nokia parle déjà de MMORPG, dans lesquels on pourrait jouer et communiquer en même temps... ce qui paraît quand même un peu optimiste ! Bref, tout cela s'annonce assez rigolo, mais on se pose tout de même des questions sur l'autonomie (Nokia annonce 6h, mais bon...), ainsi que sur le prix de la machine et ses jeux... Les représentants de la firme avaient l'air gêné lorsqu'on abordait ce genre de questions, mais ils ont finalement bien voulu nous lâcher un « moins de 500 euros » pour le N-Gage (ouch !). Les jeux, quant à eux, devraient coûter a priori le même prix que ceux sur GBA.

Julo

La fiche technique N-Gage

Écran :

4 096 couleurs
176 x 208 pixels
Rétro-éclairage

Système d'exploitation :

Series 60 platform
Symbian OS (Nokia)

Fonctions principales :

Téléphone mobile tri-bande GSM
900/1800/1900
GPRS
Lecteur de musique numérique
(AAC et MP3)
Radio FM
Technologie sans fil Bluetooth
MMS (Messages Multimédias)
Gestion des informations personnelles
et des e-mails
Navigateur XHTML
Applications Java
Port USB pour synchronisation de
l'agenda avec un PC et téléchargement
de fichiers et applications
Jeux au format MultiMediaCard

Autonomie :

3h à 6h en mode jeu
2h à 4h en conversation
150h à 200h en veille
8h en mode musique
20h en mode radio

Taille :

Volume : 139cc
Poids : 137g
Taille : 133,7mm x 69,7mm x 20,2mm

Prix :

Console : N.C. (normalement moins de 500 euros)
Jeux : N.C. (a priori égal à un jeu GBA)

Jeux annoncés :

Sonic N, Super Monkey Ball, Sega Rally, Puyo Puyo, Virtua Tennis, Pandemonium, Puzzle Bobble VS, Taito Memories, Tomb Raider, Red Faction, Mario GP, MLBPA Players Choice Baseball... + titres Activision et Eidos à définir + un autre jeu multijoueur de Taito.

en bref



DES OTARIES D'ÉLITE

La Marine américaine teste une nouvelle méthode de « force de protection » pour les intérêts américains dans la région du Golfe : elle vient de déployer des otaries dressées qui pourraient donner l'alerte en cas d'attaque contre un port ou un navire. Les otaries des Forces Spéciales travailleront avec l'unité Pearl Harbor de la 5^e Flotte américaine basée à Bahreïn.



Télex

Du 3 février au 31 mars 2003, Nintendo offre un jeu pour tout achat d'une GameCube. Il faudra choisir entre Bomberman, Pikmin et Luigi's Mansion. En Angleterre, la chose est étonnante à voir !

UNE JOUABILITÉ À SE TIRER UNE BALLE...

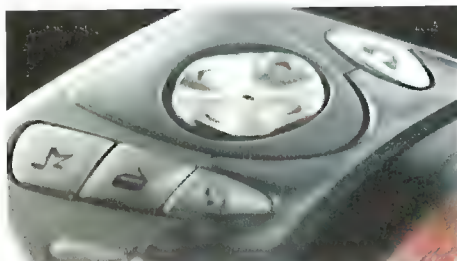
Pour la sortie de Final Fantasy X-2 au Japon, Hori prévoit de commercialiser deux pistolets semblables à ceux de Yuna dans le jeu, qui serviront de paddle (!). C'est le Tiny Bee Gun Controller. Les fonctions du Dual Shock 2 sont divisées entre les deux armes. Un superbe accessoire de geek, définitivement inutile !

Télex

Si vous aimez les jeux de stratégie, sachez que Blowart (Blowart's Gate, Neverwinter Nights) embauche. Et le recrutement du monde dans toutes les dimensions. Bienvenue à Blomart.

C'EST BEAU, C'EST FLUO

Pour célébrer les 50 millions de PS2 vendues dans le monde, Sony prévoit de commercialiser trois consoles aux couleurs bien particulières. Ces « nouvelles » PS2 arborent des teintes portant des noms bien particuliers : Silver, Sakura et Aqua. En vente depuis le 20 février au Japon, chaque console vaut 25 000 yens (environ 193 €). Note : pour 1 500 yens (environ 12 €) supplémentaires, vous avez le stand vertical assorti.





en bref

VOLEUR PAR NÉCESSITÉ

Un homme a été arrêté près de Senlis alors qu'il rentrait chez lui à Montreuil au volant d'un bus volé à Pont-Sainte-Maxence, simplement parce qu'il avait raté le dernier train. L'homme, âgé de 25 ans, a été pris en flagrant délit après avoir été suivi par le gardien d'un dépôt à la gare SNCF. Le voleur n'en était pas à son premier coup d'essai : il avait déjà dérobé 4 bus après avoir à chaque fois raté le dernier train.



Télex

Vous trouverez des vidéos de la botte d'arcade de Time Crisis 3 aux adresses suivantes : www.eurogamer.net/files/TC3-310103-1.mov et www.eurogamer.net/files/TC3-310103-2.mov. Bon download.

SHENMUE III PRESENTI SUR XBOX



Dans une interview accordée au site belge BeGN, Taku Kihara (AM2) et Shihon Ishikawa (responsable de Shenmue 2

Xbox) ont laissé sous-entendre que si Shenmue III devait voir le jour, ce serait certainement sur Xbox, la console se révélant puissante et plutôt facile à programmer. Shenmue III commencera au chapitre 7 de la série et aura pour cadre principal la Chine. Sa date de sortie est malheureusement indéfinie.

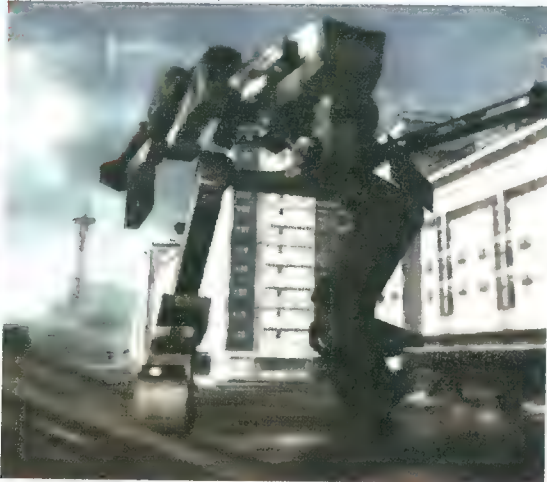
Télex

Tenchi : La Colère Divine est prévu pour le 7 mars en Europe, et pour le 24 avril, seulement, au Japon. Cela dit, c'est normal car la série marche curieusement mieux chez nous et aux États-Unis qu'au pays du riz gluant.

Z.O.E. 2 : PUBS NIPPONES

Anubis : Zone Of the Enders (plus communément appelé Z.O.E. 2) est sorti depuis le 13 février au Japon. Nous devons attendre encore quelque temps avant de pouvoir nous y essayer (la sortie européenne a été reportée pour « optimisation »), mais en attendant, vous pouvez télécharger les deux vidéos suivantes : http://jpn01.konami.co.jp/movie/zoe2/zoe2_cm60j.wmv et http://jpn01.konami.co.jp/movie/zoe2/zoe2_cm30j.wmv.

Votre mecha est un véritable mastodonte, le rythme de jeu est donc assez lent... Il est toutefois possible de dasher.



Éditeur : Microsoft
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Avril 2003



Steel Battalion

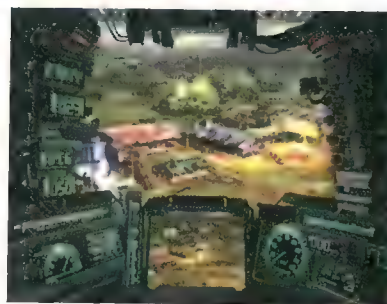
À l'instar d'un titre comme SOCOM US Navy Seals, Steel Battalion fait partie de ces productions qui tentent courageusement de faire évoluer le petit monde du jeu vidéo vers une autre étape. Pourtant, il n'est ici question « que » de s'installer dans le cockpit d'un robot de combat de la taille d'un immeuble, mais le gros plus par rapport aux autres jeux du genre, c'est que ce titre est vendu avec un vrai cockpit de mecha : une manette gigantesque composée d'un pédalier et de trois blocs regroupant un manche à balai, les commandes de tir, les commandes d'orientation des bras et du torse, un levier de vitesse et des tas de boutons (une bonne petite quarantaine) servant entre autres à éteindre un incendie, à nettoyer le « pare-brise », à sélectionner les armes, à les recharger, à switcher entre les différentes fréquences radio... tout sert et tout clignote, la séquence de démarrage de l'engin est super trippante ! Encore plus puissant, il y a un bouton d'éjection protégé par un petit couvercle en plastique transparent escamotable : à soulever en cas d'urgence ! En clair, si vous oubliez de vous éjecter, c'est le Game Over définitif, ce qui vous obligera à reprendre la campagne depuis le début ! Ben oui, on est un homme ou on ne l'est pas !

Goldorak Go !

Concernant le gameplay, Steel Battalion est radicalement orienté simulation : si on accélère trop brusquement, le robot cale ; s'il pivote à une vitesse trop élevée, il se déséquilibre et tombera sur le côté... zéro concession. Lors des premières parties, la prise en main est d'ailleurs assez décourageante et il faut insister et jouer longtemps pour passer un cap et se sentir complètement à l'aise avec le panel de contrôle, d'autant que le niveau de difficulté des 14 missions est plutôt élevé même en mode Rookie ! Petite



De nos jours, rares sont les développeurs qui osent encore prendre des risques en jouant la carte de l'atypique. Les créateurs de Steel Battalion ont eu envie de faire leur jeu et sont allés au bout de leur projet sans se poser de question. Massive respect !



Une réalisation graphique réaliste mais un peu « space ». On ne distingue pas toujours les cibles sur lesquelles on tire.

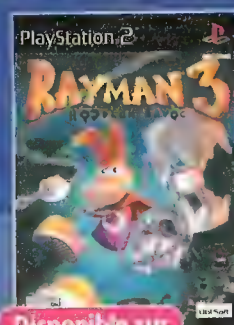
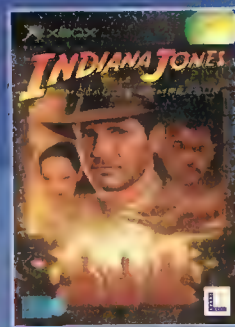


parenthèse : il serait dommage que les transmissions radio ne soient pas traduites ou sous-titrées ; sur notre version preview « européenne », ce n'était pas le cas. La réalisation graphique, quant à elle, propose un rendu vidéo photo-réaliste, mais certains esprits critiques pourront reprocher la petitesse de la fenêtre de jeu. Ils n'ont pas tout à fait tort. Autant mettre tout de suite les points sur les « i », les barres sur les « t » et Angel dans une poubelle : si vous vivez dans 20 m² et que vous ne disposez pas d'un bureau suffisamment large ou que même nature vous a pourvu de bras trop courts, ce n'est même pas la peine d'y penser, la manette doit bien s'étaler sur 80 cm de largeur ! D'autre part, ce jeu est clairement destiné à une niche de joueurs. Ceux qui, comme moi, rêvent de piloter un robot géant depuis qu'ils ont vu Actarus faire son premier « transfert auto-large » devraient être séduits par ce concept ultra-immersif... mais encore faut-il disposer d'un portefeuille bien garni : Steel Battalion sera quand même commercialisé au prix de 199 euros, manette comprise of course ! Serez-vous assez bourgeois ? Test le mois prochain, si Dieu le veut !

Willow



Les meilleurs jeux sont chez Micromania !



Disponible sur
PS2/Xbox/NGC

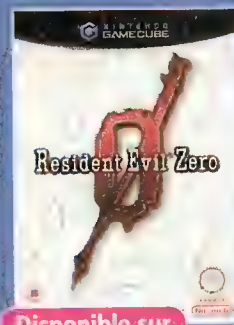
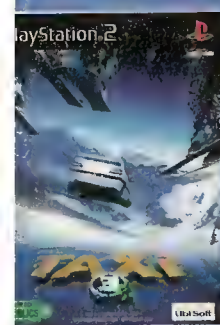


NOUVEAU

Disponible le
28 mars 2003
RÉSERVEZ-LE !

Découvrez
le Game Boy Advance SP
un véritable petit bijou de poche !

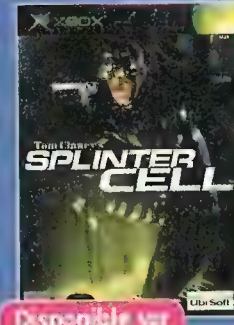
- Compatible avec tous les jeux GBA
- Plus de 10 h d'autonomie
- Mode multi-joueurs jusqu'à 4 grâce au câble Game Link



Disponible sur
NGC/Xbox



Disponible sur
PS2/Xbox



Disponible sur
PS2/Xbox



Découvrez **REPLAY** l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !



Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

REGION PARISIENNE

MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 40

MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 88

MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 97

MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

PROVINCE

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 00

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 79 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
Tél. 01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 92 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DUON / TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE
PORTET-SUR-GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUXROUX
Tél. 02 54 27 44 80

37 MICROMANIA TOURS
SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SEBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

49 MICROMANIA CHERBOURG
LA GLACIERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURLILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES
PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

66 MICROMANIA PÉRPIGNAN
PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG
LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE
ILE NAPOLEON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 87

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS
LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE
MONTVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN
SAINT-SÉVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

77 MICROMANIA TORCY
Tél. 01 60 05 63 09

77 MICROMANIA CHAMBOURCY
Tél. 01 30 74 54 09

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS
Tél. 04 94 45 63 84

84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD
MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 82 36

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

à partir du 7 février et dans la limite des stocks disponibles sur chacun des éléments composant l'offre

Avec l'achat ⁽¹⁾ du
Pack PS2 Spider-Man™ 279 €
1830 F

UN JEU OFFERT pour 15 €

à choisir parmi la liste suivante :

Kingdom Hearts, Sly Raccoon
Le Monde des Bleus 2003,
The Getaway, WRC II,
Ratchet & Clank.

(1) OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.
LA CONSOLE ET SA MANETTE 259 €
OFFRE À 279 € COMPORTANT : LA CONSOLE PS2 ET SA MANETTE
+ TÉLÉCOMMANDE OFFICIELLE SONY - FILM DVD SPIDER-MAN™



Avec l'achat ⁽²⁾ du Pack PS2 MIIB
(Télécommande incluse) ⁽³⁾ 279 €
1830 F

UN JEU OFFERT

à choisir parmi la liste suivante :

Kingdom Hearts, Sly Raccoon
Le Monde des Bleus 2003,
The Getaway, WRC II,
Ratchet & Clank.

(2) OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
LA CONSOLE PS2 ET SA MANETTE 259 €
OFFRE À 279 € COMPORTANT : LA CONSOLE PS2 ET SA MANETTE
+ TÉLÉCOMMANDE HORS SONY - FILM DVD MIIB
(3) TÉLÉCOMMANDE D'UNE VALEUR DE 10 €



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDEO SUR
micromania.fr



La Mégacarte
5% de remise* différée
sur les jeux et accessoires.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €.
Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA

Reservez vos jeux
• dans votre Micromania
• sur micromania.fr

Les nouveautés d'abord !

25 nouveaux Micromania !

95 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIERE OUVERT

C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16

41 MICROMANIA LA VILLE DU BOIS OUVERT

C. Ccial Combert - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 61 76 53

64 MICROMANIA PAU OUVERT

C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

77 MICROMANIA CARRÉ SENART OUVERT

C. Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81

06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIERE OUVERT

C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37

13 MICROMANIA AVANT CAP OUVERT

C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12

62 MICROMANIA SAINT-OMER OUVERT

C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92

95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES OUVERT

C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles
Tél. 01 39 97 16 98

31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET OUVERT

C. Ccial Geant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 62 75 89 14

75 MICROMANIA BREST OUVERT

C. Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31

75 MICROMANIA SAINT-QUENTIN OUVERT

C. Ccial Saint-Quentin - 78180 Montigny-Le Bretonneux
Tél. 01 61 37 27 62

75 MICROMANIA GARE DU NORD OUVERT

Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris
Tél. 01 53 24 13 89

13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES OUVERT

C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles
Tél. 04 42 20 93 48

13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE OUVERT

C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91

42 MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE OUVERT

C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29

07 MICROMANIA VALENCE OUVERT

C. Ccial Auchan - 07500 Guillerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17

91 MICROMANIA VAL D'OLY OUVERT

C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux-Seine - Tél. 01 69 52 46 29

55 MICROMANIA LA ROCHE YON OUVERT

C. Ccial Les Planeries - 85000 La Roche-sur-Yon
Tél. 02 51 47 96 26

62 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER NOUVEAU

Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux

77 MICROMANIA BAY 2 TORCY NOUVEAU

C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée

30 MICROMANIA NÎMES SUD NOUVEAU

C. Ccial Géant - Le Mas de Vignoble - 30000 Nîmes

60 MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE NOUVEAU

C. Ccial Carrefour - 6, avenue de l'Europe
60280 Venette

02 MICROMANIA LAON NOUVEAU

C. Ccial Carrefour - Rue Romanette - 02000 Laon

02 MICROMANIA LE FAYET SAINT-QUENTIN NOUVEAU

C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet

91 MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION NOUVEAU

C. Ccial Carrefour - 2, bvd de l'Europe
91022 Evry

Sudeki

Machine : Xbox • Disponibilité : avril 2002

Les développeurs de Climax semblent maîtriser avec finesse les arcanes techniques de la Xbox. Les environnements luxuriants impressionnent.

Il sera possible d'œuvrer par équipe de 4 héros. Dynamisme et héroïsme devraient être au rendez-vous.

FOR EYES ONLY

FAIRE LE PLEIN D'IMAGES

D'EXCEPTION, VOUS

PRÉSENTER LES PLUS

IMPRESSIONNANTES

PRODUCTIONS À VENIR, TELLES

SONT LES MISSIONS DE FOR

EYES ONLY. CE MOIS-CI, LES

CRÉATEURS SE DÉCHAÎNENT

CLAIREMENT AFIN DE NOUS

MYSTIFIER LES MIRETTES. DES

JEUX QUI, AVANT DE NOUS

LIVRER LEURS DÉLICES

LUDIQUES, SAVENT NOUS

CHARMER GRÂCE À LEUR

ESTHÉTIQUE RAFFINÉE. VI, VI.

Un système de communication devrait être mis au point afin de bien gérer vos équipes.

Sudeki présente des lieux certes vastes et variés... mais assez classiques.

Si les personnages bénéficient encore d'un rendu un peu « porcelaine », leur look asiatique s'avère efficace. Espérons qu'au-delà de l'esthétique, le gameplay tienne la route.

Cy Girls

Machine : PlayStation 2 • Disponibilité : fin 2003



La série de Takara, labellisée « Fighting Heroine », a remporté un franc succès au Japon. Espérons que le jeu se révélera à la hauteur.



Il sera possible de locker des groupes d'ennemis afin de faire pleuvoir le chaos ! En revanche (oui, vous l'avez noté), les environnements s'annoncent bien ternes.



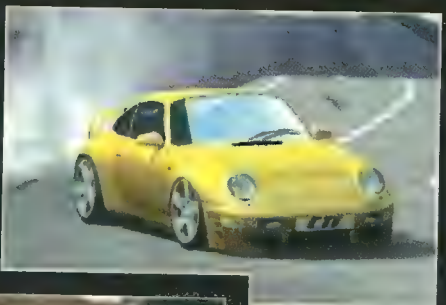
Cy Girls privilégie l'action intense et les pirouettes aux allures de pas de danse. Le « Matrix style » semble avoir clairement inspiré les développeurs.

Circus Drive

Machine : Xbox • Disponibilité : Mai 2003 (au Japon)



Tirant parti de la puissance graphique de la Xbox, la modélisation des bolides s'annonce plutôt impressionnante.



Bien loin du style très « toonesque » d'Auto Modellista, Circus Drive semble ouvertement rouler sur les traces de Gran Turismo. Reste à éclaircir une donnée essentielle : arcade ou simu ?



Les environnements proposés promettent d'être riches et détaillés. Un constat que vous aurez tout le loisir d'expérimenter une fois au volant.

Un peu sorti de nulle part, Circus Drive s'annonce comme un titre bien sérieux avec des licences acquises à prix d'or auprès de grands constructeurs, et de probables épreuves de conduite à la GT. Vivement une version...

Atsushi Inaba

Loin des spotlights

et de la scène des développeurs qui se la pètent, Atsushi Inaba

est un producteur heureux et tranquille pour qui le jeu vidéo est vraiment une affaire de passionnés.

Rencontre avec

le « popa »

de Steel Battalion.

Atsushi Inaba

Le style « Battalion »



Joypad : Pourquoi un « truc » aussi énorme que Tekki / Steel Battalion ?
A. Inaba : Je voulais créer un jeu que l'on prend plaisir à toucher. Je pensais à tous ces jeux de conduite avec lesquels on joue via un volant. Dans ces jeux, l'un des gros intérêts, c'est de tenir le volant entre ses mains, de « sentir » la route. J'avais envie moi aussi de faire quelque chose qui se ressent, mais pas un énième titre de course, donc j'en suis venu au concept de Steel Battalion (SB), petit à petit.

Pourquoi l'avoir développé sur Xbox ?

On a commencé à parler de SB il y a bientôt deux ans et demi. À cette époque, Sega nous avait prévenus de l'arrêt prochain de la Dreamcast, ce qui réduisait les possibilités de déve-

loppement sur une console d'avenir comme la PS2. Nous avons commencé à étudier SB pour la PlayStation 2, lorsque Microsoft est venu démarcher les éditeurs pour sa future console. Nous avons alors jugé que SB avait besoin de la puissance de la Xbox, et qu'en plus, elle était la plus « en phase » avec l'univers de notre jeu.

Mais pour mettre en place la manufacture d'un tel accessoire...

Ah oui, ça on s'est bien fait engueuler ! Dès le début, on savait que ce prototype coûterait cher, même si finalement la version définitive n'a pas beaucoup évolué par rapport aux croquis préparatoires. C'est surtout au niveau des matériaux que la manette a changé. Moi j'aurais préféré qu'elle soit peut-être encore plus lourde, surtout au niveau du levier de vitesses, mais pour un jeu vidéo, c'est déjà bien !

Et quelle est la réaction du public face à SB en général ?

Lors de l'E3 de l'année dernière, le représentant de la société qui fabrique la manette de SB s'est fait arrêter à la douane américaine. Personne ne voulait croire qu'il s'agissait d'un jeu vidéo !

Car en général, les gens ont du mal à admettre du premier coup qu'on a affaire non pas à un prototype mais à un titre que l'on commercialise actuellement. Mais vu que les joueurs nous réservent toujours un accueil du style « mais c'est fou ! » plutôt que « mais c'est trop cher ! », on se dit que ce n'est pas grave. Personnellement, la réaction qui m'a fait le plus plaisir fut celle de Seamus Blackley, le concepteur de la Xbox. La première fois qu'on lui a montré SB dans nos locaux, il s'est levé d'un bond et a hurlé « It's fuc, crazy ! ». Je ne parle pas anglais, mais ça je l'ai bien compris !

Vous pensez utiliser la manette pour d'autres jeux dans le futur ?

Bien sûr ! Nous sommes actuellement en train de développer Tekki Online, qui sera jouable sur le Xbox Live. Mais bon, le jeu sera sensiblement le même dans son concept, à part cette option de réseau. Je pense commencer à imaginer un autre jeu qui utiliserait la manette lorsque j'aurai fini Tekki Online. Mais je ne sais pas encore ce que ça pourra être, peut-être quelque chose de complètement différent graphiquement, n'importe quoi...



« Nous savions que la Xbox serait un succès en Occident, d'où le côté "Battletech" du visuel. »



Pourtant, Capcom a déjà travaillé avec Bandai, sur Gundam Federation Vs Zien. On ne pourrait pas envisager un Gundam Xbox avec cette manette ?

Euh... personnellement, je pense que cela ne serait pas possible, car dans SB, on contrôle le robot avec deux sticks, alors que dans Gundam, il s'agit de leviers avec des commandes au bout (et Mr Inaba de mimer le contrôle d'un Gundam). Je suis un gros fan de Gundam et je sais que le pilotage est très différent, ce qui attristerait les autres fans de la série. Maintenant, si un éditeur désire développer un jeu compatible avec le « contrôleur » de SB, j'en serais ravi, et il en aurait tout à fait le droit !

Aviez-vous prévu la sortie mondiale de SB dès sa mise en chantier ?

Bien sûr ! D'où le côté plus « Battletech » que « japonais » des graphismes ! Nous savions que la Xbox serait un succès en Occident plus qu'au Japon, il était donc obligatoire que SB passe nos frontières pour pouvoir être rentable.



Les trois premiers niveaux en perfect. Une démonstration de main de maître pour ce grand fan de robots !



Travaillez-vous sur d'autres projets actuellement ? Pouvez-vous nous parler de Viewtiful Joe ?

Je suis actuellement sur Gyakuten Saiban 3 (GBA), Dead Phoenix (GC), mais surtout Viewtiful Joe (GC). Vu la nature particulière de celui-ci, je ne préfère pas vous en parler et vous laisser découvrir les qualités du jeu par vous-mêmes.

Nous savons aussi que vous avez dirigé la fantastique simulation d'avocats sur GBA, Gyakuten Saiban. A-t-on un espoir de voir ce jeu un jour en Occident ?

Ah, vous connaissez ce jeu ! Si j'avais su ! Vous savez, on s'est plusieurs fois demandé si l'on pourrait le sortir à l'étranger, mais à chaque fois les problèmes liés au système d'écriture « latin » nous ont découragés. Vu qu'il faut discuter des parties de témoignage, le placement des mots est important dans l'écran, et ce serait extrêmement difficile.

Merci de vos réponses, Mr Inaba !



Steel Battalion propose une approche réaliste des robots géants. Mais un prochain titre utilisant la manette pourrait être complètement différent.



La saga des développeurs

par Papy Chris

ENIX : LE VRAI ROI NIPPON DU RPG

Lorsqu'on parle de RPG sur consoles, on pense presque tout de suite à Squaresoft. Dans nos petits esprits d'Occidentaux, voilà souvent la seule vraie référence. Pourtant, Enix, au pays du Soleil Levant, enthousiasme autant sinon plus les foules. Et il commence à s'attaquer au reste du monde. Gros plan sur un développeur qui passe désormais de l'ombre à la lumière du grand jour.

2 2 septembre 1975. Eidansya-Bosyu Service Center voit le jour, à Tokyo. Ce nom curieux, en tout cas pour nous, laisse place à celui d'Enix Corporation en août 1982. Les débuts de la firme sont timides. Dans un premier temps (de 1983 à 1987), ce sont des jeux pour micro-ordinateurs qui sont développés et édités par la société. Ces titres sont principalement destinés au PC8801 de Nec, qui a vu le jour en 1979. On trouve sur cette machine antique des titres tombés depuis longtemps dans les méandres profonds de l'oubli collectif : Checkered Flag, Chitei no Monster, Cosmic Soldier, Gandhara, DragonBuster... Autant de programmes sommaires écrits parfois par une seule et même personne. Cependant, avec la sortie de la Famicom de Nintendo (la NES), les choses changent. En 1986, s'inspirant de la série Ultima déjà existante sur PC, Enix développe et édite un jeu plus simple d'accès, destiné uniquement aux joueurs japonais : Dragon Quest. Ce sera alors, aux yeux de beaucoup, le vrai début de l'histoire du développeur nippon...

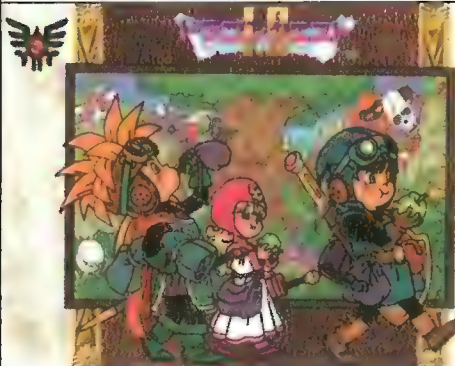
Le temps de la gloire

Lorsque Dragon Quest est mis en vente, c'est la révélation : le jeu se vend par centaines de milliers d'exemplaires en quelques jours, et ce genre encore neuf qu'est le RPG trouve dans le titre d'Enix un moteur formidable. Au final, 1,5 million d'exemplaires du jeu trouvent preneur. Un record. Pour la petite histoire, rappelons que Square, en 1987, s'inspire du succès de Dragon Quest pour sortir son premier Final Fantasy qui s'écoulera, lui, à 520 000 exemplaires. Un beau succès, tout de même, mais il est clair qu'Enix, au Japon, domine de la tête et des épaules le marché du RPG pendant de longues années. En 1987, déjà, Dragon Quest II voit le jour. Résultat : 2,4 millions d'exemplaires sont écoulés. Finalement, en un laps de temps relativement court, la série d'Enix est devenue un véritable phénomène de société, obligeant même les autorités nippones, après la sortie de DQ III, à imposer une nouvelle règle : désormais, un jeu Dragon Quest n'est pas autorisé à sortir un jour de semaine, mais seulement le week-end ou durant les vacances scolaires. En effet, trop d'élèves n'hésitaient pas à pratiquer l'école buissonnière pour être certains de récupérer le nouvel exemplaire de leur série de jeu préférée ! Il arrivait même que certains adultes prennent spécia-

lement un jour de congé à cette occasion (ou tombent subitement malades !). Du jamais vu ! Cet engouement extrême est difficilement compréhensible pour nous. Ce « fanatisme » vidéoludique, quelque peu paradoxal pour un peuple calme et discret, prouve en tout cas que Dragon Quest est plus qu'un jeu : une véritable institution. Les temps de développement des jeux Famicom étant bien moins longs que ceux des jeux 128 bits, de nos jours (il est bien évident que les moyens techniques et humains réclamés ne sont pas comparables), Dragon Quest a submergé le continent japonais durant pratiquement dix ans, un nouvel épisode sortant tous les ans ou tous les deux ans. Dragon Quest III et IV, toujours sur Famicom, voient respectivement le jour en 1988 et 1990. Ils se vendront tous deux à plus de 3 millions d'exemplaires. Avec la Super Famicom, ce sont Dragon Quest V et VI qui arrivent sur le marché (ainsi que des remix des épisodes précé-



Aux Etats Unis, Dragon Quest a été rebaptisé Dragon Warrior. Son succès au pays de l'oncle Sam est évidemment très limité.



Depth Fantasia.



Depth Fantasia est un RPG online d'Enix sur PC. Quatre joueurs peuvent s'y essayer en même temps. (<http://saru.enix.co.jp/depthfantasia>)

dents). Inutile de dire que le succès, cette fois encore, est au rendez-vous. Mais le virage suivant, l'ère 32 bits, marquée par l'arrivée de la PlayStation sur le marché, se révèle plus difficile à négocier. Nous allons voir pourquoi.

Où Square semble prendre de l'avance

Lorsque sort la PlayStation de Sony, Square fait le choix de quitter Nintendo et de développer sur cette plate-forme. Ça tout le monde le sait. Et on sait également qu'avec l'arrivée de Final Fantasy VII, le monde entier est subjugué par les cinématiques, tout simplement bluffantes, de ce jeu hors du commun. Dans l'esprit du plus grand nombre, et puisque pour la première fois un FF est distribué au Japon, aux États-Unis et en Europe, Square devient une référence et prend par rapport à Enix une indéniable avance. Cette dernière se concrétisera avec les épisodes VIII et IX de Final Fantasy, ainsi qu'au travers de tout un tas de jeux et de projets ambitieux qui donnent presque l'impression qu'Enix fait du surplace. Mais c'est une affirmation qu'il faut relativiser. Enix, entreprise somme toute modeste (elle comptait 134 employés fin mars



2002), n'a pas la folie des grandeurs et ne part pas dans de folles dépenses. On a vu ce que cela a donné avec Final Fantasy – The Movie pour Square Honolulu... Enix développe, édite ou distribue des titres divers, de Star Ocean Second Story ou Till the End of Time (respectivement sur PSone et PS2) à Dragon Quest Monsters (Game Boy), en passant par Valkyrie Profile (PSone) ou Grandia Xtreme (PS2). Fréquemment associé à d'autres développeurs comme Game Arts, Enix a su étoffer son catalogue de façon impressionnante au fil des années. Déjà, sur Super NES, l'éditeur nippon avait su se lier à des créateurs de talent pour proposer des titres comme 7th Saga, Actraiser 1 et 2 ou encore Ogre Battle. Touche-à-tout, Enix a de plus su imposer des titres réellement décalés parfois. Souvenez-vous de Mischief Makers sur Nintendo 64, ou de Bust-A-Groove sur PSone. Mais Dragon Quest reste la série phare de ce développeur définitivement décalé, qui va prouver une nouvelle fois qu'il sait enthousiasmer les foules.

Vous m'en mettez 4 millions S.V.P.

Lorsque Dragon Quest VII est (enfin) sorti en août 2000, au Japon, le jeu a de nouveau connu un succès phénoménal. En l'espace d'une semaine, pas moins de 3 millions d'exemplaires du jeu ont été vendus ! En guise de comparaison, il faut en moyenne plusieurs mois à un Final Fantasy pour atteindre ce chiffre ! Après ce plébiscite commercial unique en son genre, l'engouement s'est évidemment calmé, mais au final, DQ VII s'est tout de même écoulé à plus de 4 millions d'exemplaires. Difficile pourtant de comprendre ce qui motive une telle dévotion lorsque l'on voit à quoi ressemble ce nouvel opus. Les graphismes s'avèrent plutôt sommaires, le jeu long et difficile, et on en tire un plaisir suranné très particulier, presque hors du temps. Mais ne cherchons pas à comprendre. Là où les cinématiques de Square subjuguent les joueurs



Grandia Xtreme, développé par Game Arts et édité par Enix, n'a pas connu un succès foudroyant sur PS2.

Robot Alchemic Drive, d'Enix of America, met en scène des combats de robots assez curieux, mais pas intéressants.



Voilà, c'est fini

Eh oui, c'est fini. À partir du mois prochain, la saga des développeurs disparaît. Non, ne pleurez pas... Je sais que c'est dur. Moi-même j'ai une petite larme à l'œil au moment où j'écris cet encart, sur mon staker Key Tronic engalonné. Mais bon, j'en suis à mon 29^e développeur... j'ai compris... et il y a une fin à tout. La question est maintenant de savoir de que nous allons vous proposer à la place... C'est évidemment une surprise. Un secret tellement bien gardé aux yeux même nous, pour leur vous avouer, nous ne savons pas encore trop quoi faire. Si ça se trouve il n'y aura rien pendant quelque temps. Ou alors une double page poster avec chaque mois un membre de la rédaction en train de passer (honnêtement, rien qu'avec Jean et Kendy, on peut tenir 24 mois). Bref, qui entra verra, comme on dit. J'espère que vous avez, comme nous, l'intention de vivre encore au moins quelques mois... Enfin, j'en comprends...



Akira Toriyama, père de Dragon Ball, s'est occupé du character design de tous les Dragon Quest. Ça se voit...

du monde entier par leur esthétique irréprochable, les systèmes de jeu d'Enix, moins accessibles pour les Occidentaux, savent avant tout plaire aux joueurs japonais. En plus de s'intéresser aux jeux vidéo, évidemment, n'oublions pas qu'Enix a également d'autres centres de développement et d'intérêt, en l'occurrence la presse et les goodies. Du côté de la presse, on trouve des mensuels tels que *G Fantasy*, *Gangan Wing* ou encore *Stencil*. Mais aussi des guides de jeux et des mangas en tout genre. Avec ses franchises, Enix peut également travailler sur des projets de série TV ou d'animation. Et même sur des jeux pour téléphones portables. Ses personnages fétiches (ceux de Dragon Quest en tête évidemment) lui servent également à mettre sur le marché tout un tas de goodies : cartes, peluches, crayons... Enix, on le voit, est donc une entreprise touche-à-tout qui tente de séduire le plus large public possible, empiétant peu à peu sur tous les domaines. Un des derniers centres d'intérêt de l'entreprise, d'ailleurs, concerne les services liés aux connexions Internet à haut débit. Enfin, n'oublions pas qu'Enix et Square sont censés fusionner pour ne plus former qu'une seule et même entreprise. La signature doit encore être confirmée au moment où j'écris ces lignes, mais imaginez les jeux qui pourraient naître d'une telle union... Bref, si jusqu'à présent, le développeur nippon semblait ne jamais devoir être connu au-delà des frontières du Japon, les choses changent. À l'avenir, il y a fort à parier qu'Enix devienne de plus en plus incontournable.

Fin !

Bu\$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@htp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Dans son cheminement aussi sinueux que parfois radieux, la vie nous rap-

pelle, par instants, les tribulations de la Bourse. À l'impla-

cable vérité des chiffres, aux impénitentes

exaltations d'antan, succède une cruelle

récession. Le monde titube, le CAC 40 se sent

fébrile... mais notre vie se devrait-elle de

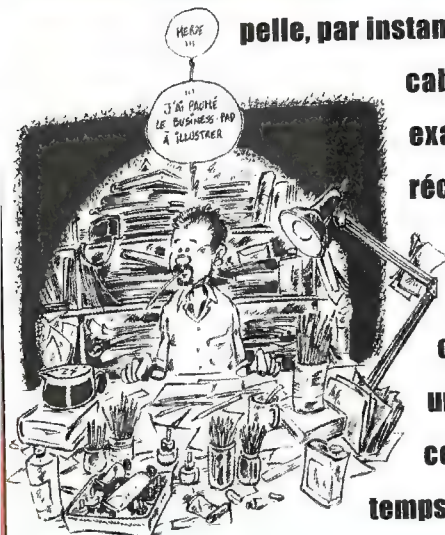
refléter ces tristes états de fait ? Que nenni,

car le business est une chose, l'allégresse

une autre. Jouons et dévorons à pleines dents

ce nouveau Joypad, tant qu'il en est encore

temps... Car le temps, c'est de l'argent... Oups...



And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de février et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *Digitiser* (Europe) et le site Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON

- 1- Pokémon Ruby (Nintendo/GBA)
- 2- Pokémon Sapphire (Nintendo/GBA)
- 3- Ratchet & Clank (Sony/PS2)
- 4- World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution (Konami/PS2)
- 5- Kingdom Hearts Final Mix (Square/PS2)

- 4- James Bond : Nightfire (EA/PS2, NGC, Xbox)
- 5- Harry Potter et La Chambre des Secrets (EA/PS2, NGC, Xbox, PSone, GBA)

TOP 5 ETATS UNIS

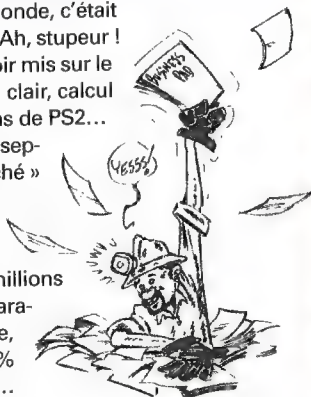
- 1- GTA : Vice City (Take 2/PS2)
- 2- Dragon Ball Z Budokai (Infogrames/PS2)
- 3- Madden NFL 2003 (EA/PS2)
- 4- Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft/Xbox)
- 5- The Lord of the Ring : The Two Towers (EA/PS2)

TOP 5 EUROPE

- 1- GTA : Vice City (Take 2/PS2)
- 2- The Getaway (Sony/PS2)
- 3- FIFA 2003 (EA/PS2, NGC, Xbox, PSone)

Toujours plus haut !

Ah, je me souviens, douce époque que ce mois de novembre 2002. C'est avec nostalgie que je me vois encore vous parler des 40 millions de PlayStation 2 vendues dans le monde, c'était il y a si, si longtemps... euh, mais c'était juste il y a quelques semaines ! Ah, stupeur ! Pourquoi ? Eh bien tout simplement car, ayé, Sony vient d'annoncer avoir mis sur le marché (au 15 janvier) pas moins de 50 millions de PlayStation 2 ! En clair, calcul rapide, en 4 mois (délais de bouclage inside), Sony a produit 10 millions de PS2... puisque les derniers chiffres faisaient l'écho de 40 millions de PS2 au 17 septembre dernier ! Attention toutefois, ne pas confondre « mis sur le marché » et « vente effective », autrement dit le « sell in » et le « sell out ». Toutefois, le doute n'est pas permis : la PS2 reste plus qu'hégémonique, et ce sur tous les territoires. Ainsi, la répartition s'effectuerait de la sorte : 21,5 millions de PS2 en Amérique du Nord, 16 millions en Europe et 12,5 millions au Japon. La PlayStation 2 impressionne, au point de se vendre comparativement deux fois plus vite que la PSone en son temps. Dans la foulée, en un an, le résultat opérationnel de la division jeux a progressé de 7,9 % à 71,7 milliards de yens (environ 550 millions d'euros). J'en vois qui rêvent...



TELEX

Fin du cauchemar pour *Nightmare Creatures 3* (commencé par feu Kalisto) dont les droits viennent d'être rachetés par Ubi Soft. Au-delà de l'acquisition des droits de développement et d'édition du titre, Ubi rachète aussi la licence à proprement parler. À noter qu'il est fort probable que le nom du jeu soit finalement revu, puisqu'en l'état, *Nightmare Creatures 3 : Angel of Darkness* rappelle diablement le sous-titre du prochain *Tomb Raider*. Sortie prévue pour 2004...



À l'image des ventes de Xbox, plus qu'amorphes au Japon, le lancement du Xbox Live n'a pas vraiment secoué les joueurs nippons. Ainsi, sur les 50 000 Xbox Live Starter Kits mis en vente, au bout des premières semaines, c'est moins de 10 000 unités qui avaient trouvé preneurs. Vivement True Fantasy Live Online pour redynamiser tout cela. C'est en tout cas à espérer car le Live assure vraiment, il lui manque juste de gros titres porteurs...

Le mois dernier, la fusion Square/Enix semblait battre de l'aile. En effet, Masashi Miyamoto (actionnaire majoritaire de Square avec près de 40 % des actions) avait contesté les termes initiaux du contrat qu'il jugeait trop défavorables pour Square, allant même jusqu'à menacer de voter « non » lors de l'assemblée constitutive. Toutefois, après concertation, les deux parties ont trouvé un terrain d'entente en modifiant les termes de leur fusion prévue pour le 1^{er} avril 2003 (si, si). D'après le *Nihon Keizai Shimbun*, une action Square sera finalement échangée contre 0,85 action Enix, et non 0,81 comme cela était initialement prévu. Il s'agit d'ailleurs du taux d'échange maximal estimé en 2002 par l'institut Nomura Securities. Soit près de 5 % de gain pour les actionnaires de Square.

D'après le magazine australien IT, pendant la période de Noël, les ventes de GameCube ont été tout simplement désastreuses sur l'île aux kangourous. Explications avec des chiffres, tout ça. Ainsi, sur les 3 derniers mois de l'année 2002 (oui, ça vous paraît peut-être déjà loin, mais les analyses mettent un peu de temps à être publiées), seulement 5 846 GameCube ont été vendues. Un résultat à comparer avec les 84 477 PlayStation 2 et les 45 939 Xbox écoulées dans le même laps de temps. Joli « méscore », m'sieur Nintendo !

Enix est dans une rage folle et a décidé de ne plus effectuer ses annonces dans la presse nipponne ! Carrément. En effet, l'éditeur japonais n'a pas particulièrement apprécié que les premières images de Dragon Quest VIII aient été scannées du magazine *Shonen Jump* et diffusées sur Internet 4 jours avant la parution. A l'avenir, toutes les annonces d'Enix seront effectuées via la traditionnelle voie des conférences de presse ! Finies les exclus !



D'après la très précise étude du NPDFunworld, sur un an, les ventes de jeux vidéo auraient progressé de 21 %. Ainsi, les ventes totales de jeux représenteraient près de 10,3 milliards de dollars (environ 9,5 milliards d'euros) l'année dernière. Un chiffre impressionnant qui n'empêche pas ces mêmes analystes de prévoir pour 2003 une croissance située autour des 13 %. Pas mal...

Bonne nouvelle pour Infogrames, qui annonce une progression de son chiffre d'affaires de 22 % (513,5 millions d'euros) pour son premier semestre fiscal. Après quelques mois difficiles, l'éditeur lyonnais a vu son CA bénéficier de l'embellie du groupe aux États-Unis. En effet, aux States, la part de marché des jeux Infogrames a tout simplement doublé, représentant désormais 61,6 % de son chiffre d'affaires. Pour l'année, c'est un CA de 880 millions d'euros qui est d'ores et déjà anticipé. Enfin de l'espoir ?



Au jeu des chaises musicales...

C'est l'histoire d'une démission. Celle de Peter Moore, président de Sega of America. C'est l'histoire d'une nouvelle famille. Microsoft. En effet, le sémillant Peter vient de rejoindre la Bilou Corp. en tant que président du marketing et de la distribution pour l'Europe et le Japon. Notre homme occupera donc un poste-clé au cœur de l'organigramme Microsoft puisqu'il sera, dans les faits, en charge de la division Home & Entertainment qui inclut la distribution de la Xbox et de ses jeux (au label Microsoft Games), ainsi que les titres PC du groupe. À noter que dans le même temps, Sandy Duncan, à la tête de la division européenne depuis près de 3 ans (et chez Microsoft depuis maintenant, houla, 16 ans !), a déclaré vouloir quitter le monde du jeu pour se consacrer à sa vie de famille. C'est aussi ça, la vraie vie vraie. C'est donc Eduardo Rosini, actuel manager général de Microsoft Argentine, qui prendrait sa place à la fin de l'été 2003. Et a priori ce n'est qu'un début. À suivre donc.



D.R.

Tourner la page 2002

Microsoft a réussi un Noël de folie. Ainsi, d'après les statistiques réalisées par Chart Track (au Royaume-Uni) et GfK (en France et Allemagne), la Xbox aurait décroché la deuxième place des ventes de consoles de jeu de salon sur la fin d'année. Histoire de remuer le couteau dans la plaie, Microsoft parle, toujours sur la période de Noël en Europe, d'un rythme de vente pour la Xbox deux fois supérieur à celui de la GameCube ! Principal artisan de ce retournement de dernière minute : le succès des packs Xbox avec Jet Set Radio Future et Sega GT 2002. Allez, puisque vous les réclamez, dernière salve de chiffres. Sur les 3 principaux territoires européens (Angleterre, Allemagne, France), le partage entre les 3 constructeurs s'est effectué de la sorte en décembre 2002 : 70 % de parts de marché pour la PlayStation 2, 20 % pour la Xbox, et seulement 10 % pour la GameCube. Reste une grande question : pourquoi Microsoft ne prend-il en compte que les chiffres de 3 pays (certes clés) de l'Europe ? Alors comme ça, on ne vend aucune console en Espagne, Italie, Benelux & Co ? Et pourquoi ne pas communiquer de chiffres réels ? En toute logique, on



peut donc admettre que la Xbox a réussi un excellent Noël, mais qu'elle reste probablement encore en troisième position en ce qui concerne les ventes totales sur 2002. Toutefois, en ayant fait le plein de nouveaux joueurs, et au vu des titres à venir, Microsoft devrait entamer l'année 2003 sous les meilleurs auspices.

La Phantom

Vous vous souvenez de l'Indrema ? De son arrêt pas du tout prévisible ? Eh bien voilà, c'est au tour d'Infinium Labs de partir à la conquête du jeu vidéo grâce à la... tatatat : Phantom ! Alors voilà, il s'agit bel et bien d'une nouvelle console tout ce qu'il y a de plus sérieuse, avec tout plein de composants ultrasophistiqués capables de révolutionner notre vision du jeu. Même que Sony, Microsoft et Nintendo sont supra-paniqués car la Phantom est prévue pour décembre 2003 aux États-Unis et qu'elle sera plus puissante que toutes les machines actuelles. Attendez, c'est pas tout ! Même qu'on pourra jouer online tout de suite et en haut débit, et qu'il sera possible de télécharger des démos avant d'acheter les jeux, voire de payer en « pay per play » ! Oh c'est la ré-vo-lution ! Que diantre, 50 000 jeux seront d'ailleurs disponibles en day one, dont plus de 5 000 en multijoueur ! Trop bien, même qu'on peut encore imaginer qu'il ne s'agira que de super jeux extraordinaires vu qu'Infinium Labs ne précise jamais rien. Oui, tous ensemble, rêvons d'un monde plus naïf et beauuu. Et donnons-nous la main en allant jeter un coup d'œil à leur site (www.infiniumlabs.com).

C'est beau l'utopie, mais ça coûte cher, surtout pour ceux qui ne veulent pas rester fantomatiques. Quelqu'un les a prévenus ?



Précision : non, il ne s'agit pas d'un poisson de mars. Et c'est peut-être bien ça le plus triste...

Rage a la rage

J'avoue, j'ai honte. Embrayons donc rapidement sur du factuel, sur des chiffres sonnants et trébuchants (oups, lapsus). D'après la BBC News, après avoir levé près de 4,5 millions de livres (environ 6,8 millions d'euros) l'année dernière pour financer ses projets, les problèmes financiers de Rage Software sont en train de prendre une bien vilaine tournure. En effet, entre des ventes amorphes et des retards cruciaux, la machine semble s'être grippée, si bien que des administrateurs judiciaires auraient été chargés de démanteler la société. Depuis quelque temps, ce sont déjà 77 emplois qui ont été supprimés, tandis que les 85 postes restants semblent sur la sellette, et que de nombreux collaborateurs n'ont pas été payés depuis des mois !

La survie du groupe (si cela est encore possible) réside toutefois clairement dans le succès des titres (Lamborghini, Team SAS) qui — note d'espoir — restent toutefois attendus. On leur souhaite bien du courage... On sait de quoi on parle.



Zique Pad

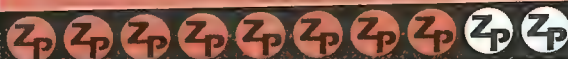
Douceur et volupté emplissent délicieusement les pages de ce Zique Pad de mars. Les mélodies délicates de Popolocrois II envoûteront les plus sensibles, en évitant l'écueil du mièvre. Une belle prouesse enchanteresse. The Granstream Saga propose un réveil plus tourmenté, même si la qualité ose se dévoiler par de surprenantes intermittences.

La vie reste un flot musical, bro'.

par Gollum

Popolocrois II

• Référence : SVWC 7056 • Compositeurs : Yoshiyuki Sahashi et Tetsuo Ishikawa
• Durée : 53'16 (39 pages)

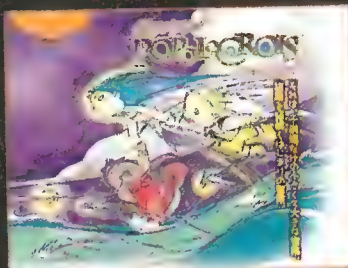


Avis

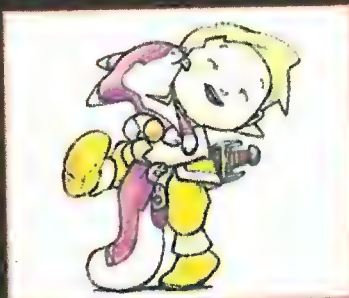
Réservé à un public au cœur friable et au doudou encore présent, l'album de Popolocrois II invite à un tendre voyage au pays de l'enfance musicale. Des grelots parce que c'est plus beau, de la musique parce que c'est magique.

N'avez-vous jamais souhaité balayer, d'un vigoureux revers de main, ce monde grisâtre et austère qui nous entoure ? N'avez-vous pas, une fois dans votre vie, désiré voguer vers quelques contrées inexplorées ? N'avez-vous pas, un soir, rêvé de couleurs vives, d'aventures au parfum acidulé ? Si un jour, oui, si un jour vous veniez à visiter le royaume, l'univers de Popolocrois, vous y découvririez insouciance et gaieté, délivrance et festivité. Tout mignon, Popolocrois II aura fait succomber les plus jeunes joueurs et joueuses du Japon. A l'image de cette fresque pour petits

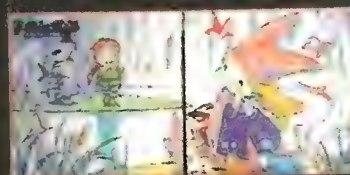
et grands enfants, la bande-son de ce RPG invite à un voyage coloré. Un chant d'ouverture, que certains qualifient de gnanngan, permettra d'effectuer en toute quiétude vos premiers pas. Les rythmes n'ont rien de martial, les crécelles et le tintement des grelots emplissant l'espace d'un suave vacarme. Aussi paradoxal que cela puisse paraître, il existe une sorte d'ambiance de fête foraine « épique ». Mélange détonnant que ces tons mièvres, ces mélodies champêtres, ces accords insouciantes... cohabitant pourtant si intimement avec cet esprit nébuleux d'aventure. Par instants, on croirait



percevoir ce vague frisson qu'on ressent au contact d'un Zelda. Le côté frondeur, mais toujours grand cœur et naïf. Les accords au piano se plaquent avec délicatesse et allégresse. Au fond, des gazouillis d'oiseaux viennent même parfois aérer la partition. Ainsi, même s'il lui faut accepter de laisser son âme d'adulte, le joueur-auditeur est transporté. Le cerveau semble apaisé, comme touché par cette grâce en provenance directe de l'enfance. Quelques passages plus précipités, au beat plus prononcé, semblent briser imperceptiblement le charme. Ils n'apportent rien. Supprimez-les avec nonchalance et enveloppez-vous dans ce tourbillon lancinant rappelant le chant hésitant des boîtes à musique. Popolocrois II est savoureux. L'écoute de cet album ne vous insufflera aucune force, n'assailira pas non plus vos émotions. Non. Il vous transportera juste loin, à une époque où votre maman accompagnait vos chevauchées sur les oreillers, ou, avec votre fidèle allié



« le pouce », vous partiez à la découverte d'un monde mystérieux... celui du placard à vêtements. Une époque où les odeurs étaient sucrées, où les baisers étaient délicieusement baveux, et où les « areu » prenaient un sens toujours merveilleux. Pour tout cela, merci Popolocrois...



NB

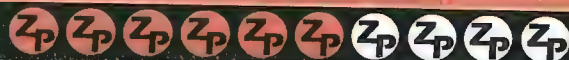
Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo.

Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent

album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

The Granstream Saga

• Référence : FSCA-10029 • Compositeurs : Masanori Hikichi, Takako Ochiai, Miyoko Kobayashi et Kohe Tanaka • Durée : 68'32 (37 pages)



Avis

À une époque où Sony tentait encore de proposer un RPG de qualité, The Granstream Saga aurait pu faire illusion. Mais non, malgré les efforts consentis, cette B.O. ne parvient pas à réellement décoller.

Quelle notion plus abstraite que l'art ? Quel équilibre plus fragile que l'art de mêler image et son ? Cette délicate alchimie, lorsque la symbiose se produit, transcende les émotions. Pourtant, il serait bien vain de penser que la magie opère à fréquence régulière. Ainsi, malgré les efforts de Sony, The Granstream Saga restera cruellement cantonné au statut de RPG de seconde zone. Rares seront les joueurs à se remémorer, parcourus par d'infimes frissons, cette expérience ludo-numérique balbutiante. Pourtant, cette production ne mérite que partiellement d'être frappée par le sceau de l'opprobre. Ainsi, chatoyante sans être rayonnante, sa bande-son pourra être sauvée des eaux. Magistral et orchestral dès son ouverture, cet album déploie des atours qui, s'ils n'ont pas la douceur du velours, se permettent quelques agréables facéties. Un peu de théâtralité, mais surtout de l'impatience et de la grandiloquence egayent ainsi les premiers accords. Les violons se font mystérieux, les cuivres puissants, tandis que quelques instru-

ments à vent distillent, par touches délicates, une fraîcheur toute nippone. Mais ne vous méprenez pas, après quelques circonvolutions, The Granstream Saga se rabat avec lourdeur dans un registre plus familier, celui des synthés ! La logique est dès lors respectée, tant les poncifs des RPG s'engouffrent dans les premières brèches formées. Il y a de la naïveté dans ces mélodies. Toutefois, comment se permettre d'accuser ces samples aux habiles sonorités ? La palette musicale s'enrichit à mesure que ce voyage sonore se développe. Petit événement, ce sont 4 compositeurs qui se sont attelés à la tâche. Chacun dispose d'un style bien particulier, et au détour d'une sonorité, d'un phrasé, il n'est pas rare de percevoir la patte de l'un ou de l'autre artiste. Avouons aussi que les clins d'œil sont légion... Pour les amateurs d'épopée made in Super Nintendo, quelques accords rappelleront sans hésitation les rythmes de Seiken Densetsu, ou encore Illusion of Gaia. Oui, confirmation, cela ne nous rajeunit pas. Mais dans le fond, qu'importe : classique dans la forme,

ce RPG se devait peut-être de l'être aussi par sa musique. Ainsi, la galette dorée se laisse écouter, peut par instants charmer, mais jamais elle ne parviendra à totalement vous combler. Encore moins vous transporter.



POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR
VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615 CHEAT

Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO,
DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS



LA MUSIQUE ADJOINT LES MÉLIÉS... LE POINT-ÉLILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konet si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !!) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous restés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières... la classe, en un mot. Selon les sites, les

délais de livraison oscillent entre une semaine et un mois.

CD JAPAN (le Must incontournable)

(www.cdjapan.co.jp)

GAME MUSIC ONLINE

(www.gamemusic.com)

ANIME NATION

(store.yahoo.com/freethought/index.html)

TOKYO POP

(www.tokyopop.com/tokyopop)

THE PLACE

(www.the-place.com)

Netp@d

Les infos chaudes du Net

PAR ANGEL DAVILA (adavila@hfp.fr)

Dans un précédent numéro, je vous avais parlé de la récente passion de la redac pour le backgammon. Avec Julo, comme on en a eu vite marre de jouer sur le Net avec une interface flash pérave, on s'est un peu creusé pour trouver un vrai truc potable et ce truc, c'est Netgammon, un logiciel qui se télécharge à cette adresse : www.netgammon.com. L'interface est un vrai bonheur, toutes les règles sont présentes, et surtout, on peut s'entraîner en affrontant des joueurs du monde entier de tous les niveaux. Accessoirement, c'est aussi en français. En revanche, je vous préviens, si un jour vous tombez sur Julo, évitez de jouer contre lui, il a une chance monstrueuse au moment de faire des doubles. Oui, je viens de perdre (4-0) et je suis aigri...

Nombre d'entre nous attendent impatiemment Deus Ex 2, la suite du chef-d'œuvre de Warren Spector. Bien que prévu sur Xbox pour novembre, les infos sont rares, tout comme les screenshots. Alors forcément, quand il y en a un qui arrive, ben on est « jouasse ». Bonheur ultime, vous pouvez en visionner tout plein ici : www.3dchips-fr.com/News/news.php?id=200301262 (enfin 4, mais c'est déjà pas mal...). Côté news, on sait seulement que le titre se déroulera une vingtaine d'années après le premier opus dans un monde toujours aussi pourri. On nous promet que le jeu sera « plus mieu » à tous les niveaux, ce qui n'est pas difficile à croire quand on voit les photos.



Pendant le mois de février, c'était la fête de la bande-annonce. Tous les ans, les coupures pub du Superbowl américain donnent lieu à la présentation des gros blockbusters à venir. Cette année, on a eu droit à *The Hulk*, réalisé par Ang Li, que l'on peut télécharger à cette adresse www.apple.com/

trailers/universal/the_hulk/superbowl. Ensuite, le grand et très attendu *The Matrix 2 : Reloaded* qui nous offre enfin une vraie bande annonce digne de ce nom (whatisthematrix.com). Dans la série kitsch, on peut trouver *Bad Boys 2* (www.apple.com/trailers/columbia/badboys2), toujours avec Martin Lawrence et Will Smith, on espère qu'il sera moins pourri que le premier volet. Enfin, dans un registre complètement différent, *Reanimator 3* qui, mine de rien, annonce quelque chose de grand (www.filmmaxinternational.com/default.cfm?num_seccio=7&num_noticia=105) ! Enfin, pour finir en beauté, vous pouvez mater *Kill Bill* le prochain film de Tarantino avec Uma Thurman, ici : www.apple.com/trailers/miramax/kill_bill. Je sens que ça va déchirer grave ! (une fois de plus, merci à Peavey de Mad-Movies.com).



L'association JIRAF (Jeu vidéo et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français) a ouvert un site internet (www.jiraf.org) afin de « permettre de faciliter la réflexion, le dialogue et la rencontre, et surtout le rassemblement des différents acteurs du jeu vidéo ». Les différents articles sont d'une pertinence rare et permettent d'élever son esprit presque au niveau de celui de Bouddha. Je vous conseille fortement de lire leur réaction face au reportage diffusé par TF1 dans *Sept à Huit* qui montrait le jeune Cyril, intoxiqué au jeu vidéo (ou « cyber addict », comme ils disent...). Par chance, le site permet de le visionner. Moi-même je l'ai regardé, et en toute honnêteté, il ne m'a semblé voir qu'un pauvre gars à la vie sociale particulièrement pathétique. Je vous recommande tout particulièrement le passage chez le psy, tristement drôle. D'après l'intéressé lui-même, ce reportage ne reflète pas du tout la réalité des faits évoqués...

Oyé, oyé ! À partir de ce mois, Netpad change ! Chris a été muté à plein temps sur les « En bref » (NDChris : mais je vous porte toujours dans mon petit cœur !), me voilà donc seul maître à bord. Pour les liens concernant vos sites persos, une seule adresse : adavila@hfp.fr. Plus que jamais, j'ai besoin de vous pour trouver et me mailer des trucs rigolos, intéressants, caustiques... Bref, il me faut du biscuit pour ma feuille de chou !

La pub du mois se trouve ici www.pepsi-football.com. Vous pouvez télécharger une vidéo en basse ou haute qualité (selon votre connexion) dans laquelle on voit le Real Madrid et Manchester United s'affronter dans un duel façon far west pour une pauvre bouteille de Pepsi. Quand je pense qu'ils gagnent tous des millions, c'est bien triste d'en arriver là. Comment ça c'est que de la télé ?



Avec Greg, on rend régulièrement visite à English.com, un site dédié à toutes les fautes d'anglais que l'on peut trouver au Japon sur les différents t-shirts, panneaux d'affichage, emballages alimentaires, etc. « No Smoking » « Rocker room » (au lieu de locker... vestiaire en anglais), les Japonais ont définitivement un problème pour différencier le L du R. Les anglophones passeront à coup sûr un bon moment de rigolade.

Eidos a donné les moyens aux internautes de fêter Noël de la manière la plus pacifiste qui soit, en mettant en ligne un jeu en flash pas piqué des hannetons où le héros de Hitman montre tout son savoir-faire en matière de chasse aux lutins. Ça se passe ici : www.eidosinteractive.com/hitman2_christmas/game.htm et mine de rien c'est assez bien fichu. Dernière chose, ayez la patience d'arriver jusqu'au boss : rien que pour sa tronche, ça vaut le détour.



Julo est un bon pigeon. Quand on galère pour trouver des liens Internet sympas, il suffit de lui demander et tout d'un coup il balance ça : www2.sega.co.jp/sw/chu2 (cliquez sur le 3^e onglet en haut de la page), un Chu Chu Rocket online gratos avec les vraies musiques et tout. En insistant un peu, il est même prêt à donner ça www2.sega.co.jp/sw/jigsaw/game.html, un jeu puzzle basé sur les jeux Sega, et même ça http://sega.jp/prize/home_ufo.html pour se remémorer le bon vieux temps dans les fêtes foraines (cliquez sur les étoiles qui clignotent en bas de la page). Ah la la, mon Julo, t'es vraiment un pigeon mon gars... Merci d'exister quand même.



Dans le dossier du numéro de décembre consacré par Tustin et consacré à Twin Galaxies, l'organisation qui se charge de recenser les high-scores mondiaux de tous les jeux, vous pouvez constater à quel point certains joueurs sont acharnés et réussissent à faire des trucs de fous. Ce mois-ci, vous en aurez la preuve par l'image en allant là : www.twingalaxies.com/admins/MKM/pages/mkm/videos/mkmvideos.htm (c'est long, l'URL est longue...). Vous pourrez télécharger une vidéo qui montre comment passer le premier niveau de Tomb Raider en 2mn50 (le gars est trop puissant, pour y arriver, il optimise les trajectoires comme dans un jeu de course !), une autre prouve que l'on peut arriver au bout de Resident Evil 1 sur PSOne en n'utilisant que le couteau et enfin une dernière permet de nous rappeler à quel point le mode Tofu dans le 2^e volet de RE était fenderd.

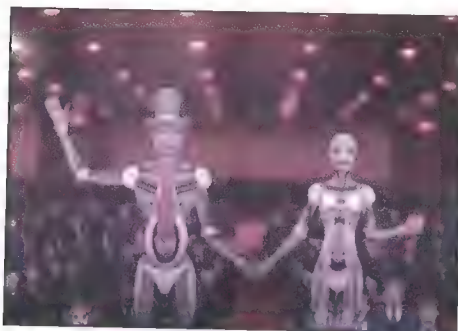
Toute ma vie, j'ai rêvé d'avoir un truc comme ça : www.woodcontour.com. Parfait pour mon bureau à la redac, le design classieux irait très bien juste à côté de mon poster de Zidane et ma chauve-souris en plastique offerte dans un vieux *Journal de Mickey*. Tiens, si je me laissais aller, je me prendrais bien ça aussi www.macaquarium.com, pour



que la déco soit vraiment de bon goût. Et puis franchement, 149,99 dollars (~138 €) pour la version deluxe, ça n'est pas si cher que ça...

C'est vieux, mais tout le monde ne le sait pas. Je me fais donc un devoir de vous rap-peler que sur le site Xbox.com, vous pouvez visionner une tonne de vidéos de jeux (sortis ou encore en cours de développement). Ça se trouve plus exactement ici : www.xbox.com/xboxtv. Vous pourrez même visionner une vidéo d'Halo 2 assez particulière puisqu'elle ne montre que des photos filmées à coups de plans pseudo-cinématographiques. Petite précision, pour regarder quoi que ce soit, il vous faudra installer le Windows Media Player 9. Voilà une manière peu cavalière qu'a Microsoft de faire la promotion de son nouveau logiciel en forçant les gens à le télécharger. Hum, hum...

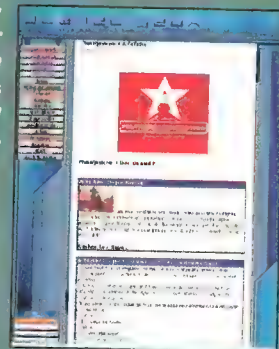
Pile-poil au moment où j'écris ces lignes, le premier volet de *The Animatrix* vient d'être mis en ligne. Au cas où vous ne le sauriez pas, il s'agit d'un projet parallèle à la trilogie Matrix qui consiste en une série de sept courts métrages d'animation ayant un rapport avec l'univers des frères Wachovsky. Le premier épisode sorti tout récemment, « The Second Renaissance Part 1 », a été réalisé par Mahiro Maeda (connu pour *Blue Submarine 6*). Allez vite le zieuter à cette adresse : www.theanimatrix.com. Pour les six autres courts (dont trois seront mis en ligne d'ici mai), on trouve à la réalisation des noms prestigieux tels que Square USA (*Final Fantasy le film*), Shinichiro Watanabe (*Cowboy Bebop*), Yoshiaki Kawajiri (*Ninja Scroll*, *Vampire Hunter*), Takeshi Koike (*Party 7*, *Trava*), Koji Morimoto (*Robot Carnival*, *Akira* en tant que superviseur de l'animation) et Peter Chung (*Aeon Flux*). Que du beau monde ! Moi j'dis, ça en jette !



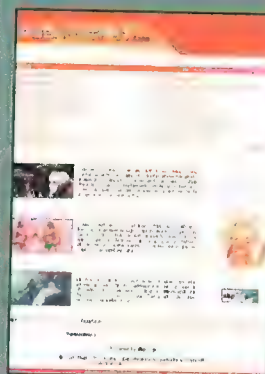
Dans la série théories de dingue sur les films mythiques, comme celle sur *Blade Runner* qui voulait que Deckart soit un Replicant (ce que Ridley Scott a confirmé l'année dernière), on en trouve une sur le *Projet Blair Witch* qui émet l'hypothèse que l'intégralité du film n'est qu'une simple mascarade orchestrée par Mickey et Josh (le cameraman et le preneur de son) uniquement dans le but de tuer Heather. Les arguments avancés sont trop longs à expliquer, mais après y avoir réfléchi (et même révisonné le film), je me dis que ça tient plutôt la route. Pour en savoir plus, foncez ici : <http://membres.lycos.fr/zinzinzone1/cadre.htm>

Spécial sites lecteurs

www.planetjeux.net : On ne peut pas dire que Planet Jeux soit spécialisé dans la console, mais plutôt dans le jeu vidéo en général, et c'est ce qui rend le site intéressant. Là-bas, les gens réfléchissent et le font savoir dans leurs articles ! D'ailleurs, leur papier sur la politique et le jeu vidéo a laissé Chris col, et pourtant, c'est lui l'intello de la redac...

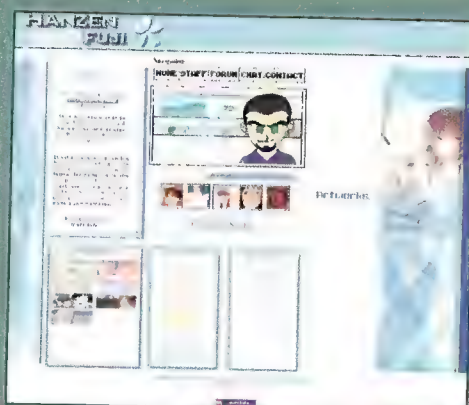


www.push-start.com : Push-Start, c'est un site avec une interface simple, bien lisible, et des news régulières sur toute l'actualité du jeu. En plus, ils mettent régulièrement en ligne les Play Again, sorte de nouvelles



complètement débiles qui tournent autour d'un jeu old school, ce qui contraste avec les sujets intéressants et variés des dossiers qui sortent de l'univers jeu vidéo. Des lecteurs intelligents, si, si, je vous jure !

www.hanzenfuji.fr.st/ : Ce site se différencie des autres grâce à son trip japonais traité sans les clichés habituels que l'on retrouve chez la plupart des fans de l'archipel nippon. Donc ici, au lieu de parler d'Akhabara et des cartouches Neo Geo ou PC Engine que l'on peut y déguster, les rédacteurs préfèrent faire des dossiers sur les brochettes de poulet Yakitori. Et mine de rien, ça déchire ! (À noter que l'article en question a été réalisé par un certain Angel mais qu'il ne s'agit pas de moi.)



LES PLUS

FIDÈLES SONNERIES

(et le plus de téléphones compatibles!)

Téléphones compatibles:
Alcatel, Ericsson, LG, Motorola,
Nokia, Philips, Sagem, Samsung,
Sendo, Siemens, SonyEricsson,
Trium... Détails: www.persomobiles.net



Exclusif! TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!



POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 700 907**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: *30 Reggae.1563. Vous pouvez choisir parmi 30 autres sonneries Reggae en appelant le **0899 700 907** et en saisissant la référence 1563.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 700 907**, ou minitel **3617** **MOBILE** ou web **www.persomobiles.net**.

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). Exclusif: toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: Alcatel 511 512 525 715 Ericsson 1300 Motorola C330 T720 Nokia 3510 3510 3650 6610 6650 6210 7250 7650 Panasonic GD87 Samsung A800 N600 N620 S100 T100 Siemens C55 555.

HIFI TOP		RAP / RNB (suite)		POP / ROCK (suite)		VARIÉTÉS (suite)		DANCE/ELECTRO	
1	gaou	55409	R'n'b 2 rue	56621	The middle	55055	L'alizée	56133	2 times
2	t de rue	55607	Real slim shady	56618	The rock show	55692	L'aziza	56167	A 20 ans
3	ereje (Ketchup song)	55410	Regarde le monde	55668	The scientist	55158	L'été indien	56092	Aerodynamic
4	rec classe	55024	Regulate	56693	The Sound of Silence	55798	L'instinct X	55835	Ain't it funny
5	ffry contre les vampires	55616	Rester le même	55016	The wall	55902	La Beuze-le frunkp	55210	Always on my mind
6	rmirna burana	55411	Sache	55899	The zephyr song	55023	La bohème	55927	Around the world
7	mplicated	55764	Stan	56634	Too bad	55018	La chanson con	55033	Asereje
8	ilema	55412	Survivor	56637	Underneath your clothes	55679	La chenille	55920	Barbie Girl
9	ai demandé à la lune	55414	Swing popotin	55214	Video killed the radio star	55097	La complainte de la butte	55132	Boys, boys, boys
10	ny from the block	55413	The next episode	56632	Walk of life	55932	La dernière séance	55147	Can't fight the moonlight
11	exorciste	55415	Through the rain	55036	Walk this way	55826	La fille d'Avril	55803	Can't get you out of my head
12	fic de Beverly Hills	55418	Toy boy	55078	Walking on the moon	56553	La maladie d'amour	55328	Children
13	parrain	55417	Tu me plais	55623	We are the champion	56764	La musique	56876	Come into my world
14	seigneur des anneaux	55065	U got it bad	56051	We are the world	55085	La salsa du démon	56229	Daddy DJ
15	se bronzés font du ski	55419	U remind me	56670	We will rock you	56523	La vie en rose	55739	Delirio
16	s Simpsons	55420	Walking away	56619	Where did you sleep last night	55339	Laisse béton	56892	Ding a Dong
17	arie	55421	What's love	56047	Where the streets have no name	55006	Lasciate mi cantare	55861	Dove
18	lission Impossible	55422	What's my name	56692	Wherever you go	56299	Le bon choix	55861	Dreams
19	aris Latino	55423	What's your flava	55910	With or without you	55655	Le lion est mort ce soir	55125	Eternal Flame
20	lantation	55424	When you believe	55283	Wonderwall	56791	Le paradis blanc	55058	Flashback
21	ub Dim	56604	Why'd you lie to me	55022	Yesterday	56913	Le petit bonhomme en mousse	55629	Fuego
22	axi 3	55492	Without me	56143	You know you're right	55220	Le sud	55845	Get over you
23	amo	55425	Work it	55191	* 240 Pop/Rock!	1561	Le téléphone pleure	56220	Gimme, Gimme, Gimme
24	Without me	55426	You don't have to call	55682	ROCK FRANÇAIS	56676	Les brumes comptent pas pour des prunes	55953	Gotta get through this
25	*Le Top 20 permanent:	1599	* 170 Rap!	1554	A l'envers à l'endroit	55466	Les champs élysées	55796	Holiday
26	AP / RNB	55011	A thing about you	55223	Ce soir on vous met le feu	56310	Les choses	56316	Hysteria
27	000 kisses	55604	A thousand miles	56474	Chercher le garçon	55101	Les copains d'abord	56430	I can see the light
28	13 fout la merde	56078	All the things she said	55136	Clandestino	56179	Les Dalton	55907	I'm a slave 4 U
29	m73, 62 Kg	56993	Angie	55853	Déjeuner en paix	55102	Les lacs du Connemara	55331	I'm real
30	my people	56303	Another one bites the dust	55113	Elle s'ennuie	55942	Les mots	55592	Indie walk
31	1/2	56101	Basket Case	55791	Emma	55382	Libertine	56212	Insomnia
32	demie nue	55021	Big gun	55271	J'ai demandé à la lune	56096	Live for love united	56124	It's raining men
33	addictive	55454	Black Celebration	55699	J'en reve encore	56898	Lucie	55395	King of my castle
34	II I have	55881	Black or white	55711	J'y suis j'y reste	55229	Macumba	55569	Kiss kiss
35	Always on time	56083	Boys	55029	Je fume pu d'shit	55298	Manhattan-Kaboul	56312	La primavera
36	Another day in paradise	55042	Boys don't cry	55124	Jeune et con	55779	Marie	55818	Lady
37	Apocalypse flow	55017	By the way	56555	L'aventurier	56097	Mélessa	55706	Lambda
38	Are you ready	55607	Californication	56760	La bombe humaine	56121	Mélessa	56939	Let a boy cry
39	Art de rue	55299	Can't stop loving you	55221	Le chemin	55056	Mister Renard	56128	Let's all chant
40	Assassin de la police	56494	Canonball	55442	Le vent nous portera	56756	Moi Lolita	55523	Like a prayer
41	Au nom de la rose	55024	Check the meaning	55222	Mala Vida	56178	Mon amant de St-Jean	55545	Loft Story-Up & Down
42	Avec classe	55289	Close to me	55141	Mao boy	55733	Musique	55736	Love don't let me go
43	Avoir des potes	56086	Cocaine	56940	Milliers, Millions, Milliards	55914	Musulmanes	55332	Love is in the air
44	Bad boy for life	55945	Come as you are	55713	Motivés	55632	Ne reviens pas	55452	Lucky Star
45	Bad boys de Marseille	55606	Come away with me	55076	Onde Sensuelle	56177	Noir c'est noir	56226	Moonlight queen
46	Bad intentions	56971	Come out and play	55294	Ou tu veux, quand tu veux	55371	Nos différences	55784	Move you body
47	Because I got High	56612	Complicated	55764	Partir seule	55346	Nuit de folie	55043	Murder on the dance floor
48	Belseunce breakdown	55567	Cosmic girl	55372	Song for a Jedi	55770	On n'sait jamais	55309	My vision
49	Black suits comin'	55777	Cosmic	56329	Tomber	55217	On va s'aimer	55622	Once upon a time
50	Block party	56302	Cryin'	55821	Tomber la chemise	56184	Pardonne-moi	55839	One and one
51	Bomba 2002	55305	Dance me to the end of love	55336	Un homme pressé	55391	Paris latino	55162	One more time
52	Bonnie and Clyde	55051	Dirrty	55013	Un jour en France	56383	Paroles paroles	55660	Oops I did it again
53	Boom boom	55939	Don't stop	55226	* 60 Rock Français	1548	Partenaire particulier	55702	People come people go
54	Business	55613	Drowning	55133	VARIÉTÉS	56034	Petite Marie	55117	Pop Corn
55	C'est mon truc	56622	Du hast	55281	A new day as come	55733	Plus haut	55997	Regarde Moi
56	Cendrillon du ghetto	55672	Electrical storm	55903	Aime	55841	Pourvu qu'elles soient douces	55841	Rhythm takes control
57	Cleaning out my closet	56644	Englishman in New York	55816	Alexandrie Alexandra	56222	Pourvu que ça dure	55228	Right here, right now
58	Clint Eastwood	56691	Enter sandman	55654	Aline	55827	Pour marine	55103	Samba Rio de Janeiro
59	Come with me	55074	Entre nous	55456	Aller plus haut	56457	Que je t'aime	56225	Secret
60	Contrôle	55614	Every breath you take	55817	Allumer le feu	56228	Quelqu'un m'a dit	55199	Seven days and one week
61	Dance for me	55037	Feel	55151	Amélie Colbert	55157	Regarder une femme	55290	Sex
62	Destinée	55775	Flash Dance-She is a maniac	55149	Au café des délices	55597	Retiens-moi	55376	Shined on me
63	Dilema	55917	Glory Box	56189	Au soleil	56300	Rêver	55836	Sister golden hair
64	Du rire aux larmes	56080	Hard as a rock	55301	Après de mon arbre	56388	Rockcollection	55148	Summer in Paris
65	Elle donne son corps avant son nom	55609	Hell bells	55273	Avant de nous dire adieu	55625	Rue de la liberté	55563	Suwa dupa fly
66	Elle est à toi	55570	Here comes the sun	56912	Ballade de Johnny Jane	56537	Sang pour sang	55883	Sweet dreams
67	Enfants du ghetto	55077	Hey Joe	55704	Besoin de rien, envie de toi	55048	Sans contrefaçon	56213	Take on me
68	Family Affair	56799	Highway to hell	55688	Cœur perdu	55312	Santivo	55944	Wassup
69	Foolish	56315	Hotel California	56765	Ces soirées là	55734	Savoir aimer	55773	When you look at me
70	Freestyler	55582	How you remind me	56559	Comme j'ai mal	55840	Sensualité	55360	Whenever, Wherever
71	Full moon	56133	I still haven't found what I'm looking for	55979	Comme un avion sans aile	55046	Si maman si	55620	You rock my world
72	Funky cops-Let's Boogie	55898	It's tomorrow never comes	55778	Con te partiro	55359	Super nana	55321	You're my heart, you're my soul
73	Funky Maxime	56359	In between days	55126	Couleur café	55719	Suzanne	55345	* 170 Dance!
74	Gangsta's Paradise	56685	In my place	55020	Cum cum mania	56297	T'as le look coco	55645	DISCO
75	Girls, girls, girls	56797	In too deep	55782	Désenchantée	55134	Tes larmes sont mes baisers	55561	ABC
76	Got what you need	56049	Ironie	55355	Désenchantée	56214	Tes parents	55207	Ain't nobody
77	Happy	55921	Jump	55656	Dessine-moi un mouton	55834	The partisan	55347	And the beat goes on
78	Hero	55285	Just like a pill	55044	Du rhum des femmes	55721	Ti amo	55568	Billie Jean
79	Hey ma	55196	Karma police	55280	Elisa	55720	Tien An Men	55449	Born to be alive
80	Hot in herre	55565	Killing in the name	55292	En apesanteur	55549	Tournent les violons	55626	Celebration
81	I got 5 on it	56689	Light my fire	56174	Faites monter	55209	Tout ensemble	56712	Daddy cool
82	I need a girl	56301	Like I love you	55008	Fanny Ardent et moi	55208	Tout doucement	56870	Dancing queen
83	I'll be missing you	55430	Maria Maria	55595	Femmes... Je vous aime	55887	Toutes les femmes de ta vie	56712	Don't stop 'til you get enough
84	I'm gonna be alright	55572	Miss you	55852	Fuir le bonheur de peur qu'il ne se sauve	56402	Tra te e il mare	55684	Funkytown
85	If you had my love	55703	New year's day	56763	Gaston y-a le téléphone qui son	55843	Tu es mon autre	55901	Get down saturday night
86	Indépendant woman	55700	Not a girl, not yet a woman	55874	Haley Davidson	56217	Tu trouveras	56035	I will survive
87	J'en danse la mia	56145	Objection	55780	I'm alive	55234	Un enfant de toi	55038	Just an illusion
88	Jenny from the block	55131	Oye como va	56757	ICI et maintenant	55121	Une autre histoire	55038	Ladies night
89	Just a little	55075	Paint it black	56173	Il jouait du piano debout	55774	Une belle journée	56095	Macho Man
90	Killing me softly	56362	Planet Claire	55596	Il suffira d'un signe	55595	Une étincelle	56903	Reggae nights
91	La fièvre	55286	Pretty fly	55985	Imbrantato	55095	Vivire pour le meilleur	56219	Ring my bell
92	La playa	55377	Pride (In the name of love)	55931	Immortelle	55709	Volare, Cantare	55601	River of Babylon
93	La tribu de Dana	56473	Private investigations	55860	Innamoramento	56411	Vous les femmes	55404	Sexual healing
94	Le guide du loubard	56667	Purple haze	55349	J'ai besoin d'amour	55738	Voyage voyage	56008	That's the way I like it
95	Le son des bandits	55054	Rape me	55340	J'ai encore rêvé d'elle	55615	* 340 Variétés!	55096	Y.M.C.A.
96	Livin' it up	55878	Smells like teens spirit	55427	J'ai tout oublié	56902	COMÉDIES MUSICALES	1564	You make me feel
97	Ma Benz	55287	Smoke on the water	55026	J'attends l'amour	56123	Autant en emporte le vent	55307	You're the first, the last, my everything
98	Mai qui est la belette	55590	Someone new	55026	Je graverai nos deux noms	55308	Avoir une fille	55862	* 40 Disco!
99	Miss california	56646	Something stupid	55678	Je l'aime à mourir	56081	Belle	56109	ROCK'N ROLL
100	Nuff Respect	56487	Song 2	55311	Je ne veux pas travailler	56185	L'envie d'aimer	55603	6364
101	Oh boy	55923	Special cases	56790	Je ne veux qu'elle	55912	Le monde est stone	55163	6407
102	On s'en sort bien	55680	Stairway to heaven	55855	Je suis et je resterai	55564	Le temps des cathédrales	56108	6414
103	One minute man	55885	Start me up	56786	Je t'aime	55378	Les rois du monde	56512	6434
104	Oublie moi	55678	Still loving you	55189	Je t'aime, moi non plus	56026	* 10 Comédies musicales!	1574	6441
105	Paper d'up	55314	Stop crying your heart out	55060	Je t'en remets au vent	55939	SOUL	56405	6446
106	Perdono	56062	Sultan of swing	56762	Je te rends ton amour	56144	Georgia on my mind	56408	6456
107	Petit frère	55610	Sunday bloody sunday	56520	Jusqu'au bout	56075	I feel good	56458	6464
108	Pris pour cible	55955	Supreme	55745	KOQUQ	56074	Papa's got a brand new bag	56453	6464
109	Que vous dire	55031	Sympathy for the devil	55167	L'agitateur	56074	Sex machine	56453	6464
110	Qui est l'exemple	56906	The end	55167	L'agitateur	56074	* 10 Soul!	1588	6464
111	Qui veut la peau de mon Crew	55288	The man who sold the world	55344	L'agitateur	56074			6464

3 LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 700 907**, entrez la référence c logo (ex: 23586), le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!
Accès direct à d'autres logos:
* Drapeaux des pays 1124 * Sexy 1126
* Animaux 1128 * Fêtes/événements 113
Téléphones compatibles: ALCA TEL NOKIA SIEM

Special téléphones couleurs: Tous I
logos de ces pages sont compatibles av
les téléphones couleurs (liste en 3).
plus, vous pouvez si vous le souhaitez p
sonnaliser la couleur de fond et la coule
de dessin. Exemple:





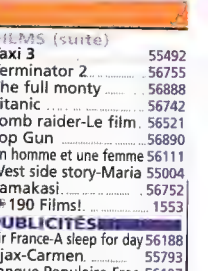
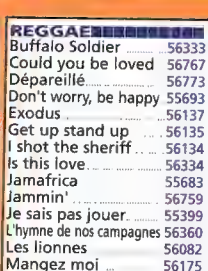
1 2 3 4 5 6 7 ... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 7000 907

0901 901 999

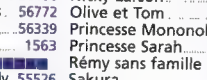
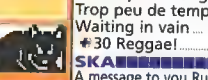
www.persomobiles.net

3617 MONMOBILE



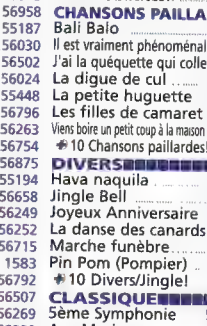
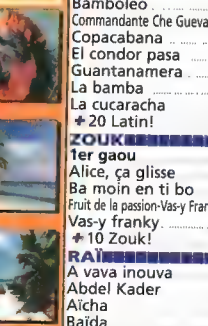
4 EXCLUSIF : LE NÉGATIF

Affichez sur votre mobile un logo en **négatif** (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo! Compatible: tous les logos noir et blanc.



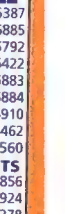
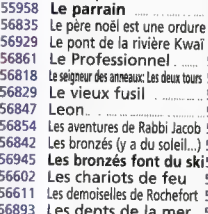
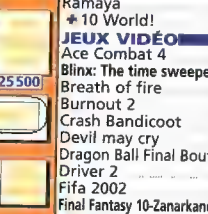
3 Exclusif COULEUR!

Nouveau et exclusif: Appelez le **0899 700 907** pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur! L'image que vous recevrez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. Compatible: Ericsson T300 T302 T68 Nokia 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 7210 7250 7650 8650 8910i Panasonic GD67 GD87 Sagem MYX-5 Samsung T100 S100 Siemens S55...



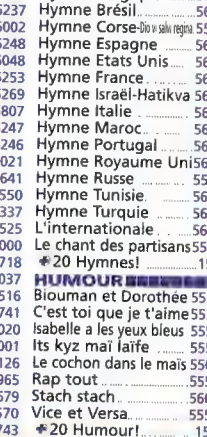
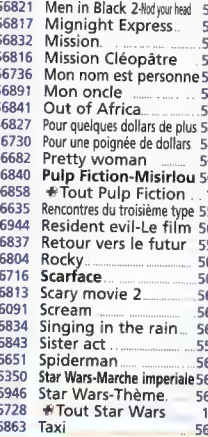
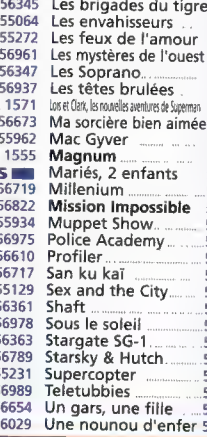
3 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

Personnalisez votre logo avec le **texte** que vous voulez! Choisissez un logo "Zone perso". Appelez le **0899 700 907** ou le **3617 MONMOBILE**, choix "Vous connaissez la référence". Le service vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'inscrire dans la Zone perso. Vous obtenez la nouvelle **référence perso** de votre logo: vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis: il est **conservé à vie!**



SPÉCIAL ALCATEL

Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos **très grands** et des logos **carrés**, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la **totalité** des logos noir et blanc de ces pages. Vous avez le choix!



REGGAE
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Dépareillé 56773
Don't worry, be happy 56993
Exodus 56137
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jamafrica 56583
Jammin' 56759
Je sais pas jouer 56399
Le hymne de nos campagnes 56360
Les lionnes 56082
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
Plantation 55128
Positive Vibration 56066
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Trop peu de temps 56772
Waiting in vain 56339
★ 30 Reggae! 1563

SKA
A message to you Rudy 55526
Gangsters 56538
One step beyond 56546
Our house 55642
★ 10 Ska! 1592

LATIN
Angola 55753
Bamboleo 55302
Commandante Che Guevara 55335
Copacabana 55657
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
La bamba 56588
La cucaracha 56007
★ 20 Latin! 1579

ZOUK
1er gau 56485
Alice, ça glisse 55608
Ba moin en ti bo 56954
Fruit de la passion-Vasy Franky 55621
Vas-y Franky 56953
★ 10 Zouk! 1565

RAI
A vava inouva 55318
Abdel Kader 55435
Aïcha 56697
Baïda 55661
Didi 56698
Main dans la main 55941
Menfi 55432
Ne me jugez pas 55389
Sidi Hibi 56725
Tellement je t'aime 56699
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
★ 10 Rai! 1562

WORLD
Kalinka 55859
Ramaya 55919
Gym tonic 1582
★ 10 World! 1582

JEUX VIDÉO
Ace Combat 4 56366
Blinx: The time sweeper 55270
Breath of fire 56370
Burnout 2 56061
Crash Bandicoot 56671
Devil may cry 56877
Dragon Ball Final Bout 56672
Driver 2 56727
Fifa 2002 56070
Final Fantasy 10-Zanarkand 56060
★ Tout Final fantasy 1572
Gran Turismo 3 56726
GTA III 56962
GTA Vice city 55063
Half Life 56781
Halo 56345
Hitman 2 55064
La planète au trésor 55272
Max Payne 56961
Medal of Honor-En première ligne 56347
Metal Gear Solid 2 56937
★ Tout Metal gear 1571
Pac Man 56673
Tetris 55962
★ 100 Jeux vidéo! 1555

DESSINS ANIMÉS
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoos 56361
Cobra 56978
Cowboy beop 56363
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56989
Goldorak 56654
Great Teacher Onizuka 56029

DESSINS ANIMÉS (suite)
Helling 55230
Jeanne et Serge 56979
L'Age de glace 56304
L'étrange Noël de Mr Jack 56295
L'Inspecteur Gadget 56733
La panthère rose 56629
Le roi lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpson 56619
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Mimi Cracra 56984
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 56714
Olive et Tom 55072
Princesse Mononoke 55072
Princesse Sarah 56985
Rémy sans famille 55961
Sakura 56515
Scooby doo 56452
Shrek 56517
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Woody Woodpecker 56947
★ 60 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV
30 millions d'amis 56914
Agence tous risques 56826
Alerte à Malibu 56830
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement votre Angel 56851
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Beverly Hills 56729
Big Dil 56915
Buffy contre les vampires 56616
Bugs 56859
C'est mon choix 56916
C'est pas sorcier 55239
Caméra Café 56380
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapi 56650
Charmed 56852
Chips 55057
Code Quantum 56802
Dallas 56652
Dawson 56869
Derrick 56860
Des racines et des ailes 55242
Dr Queen femme médecin 56872
Droles de Dames 56994
Farscape 55300
Fort Boyard 56919
Friends-Thème 56617
Gym tonic 55958
H 56835
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaii police d'état 56818
Highlander 56829
K2000 56847
L'étalement noir 56854
L'homme qui tombe à pic 56842
L'homme qui valait 3 milliards 56945
L'île aux enfants 56602
La croisière s'amuse 56611
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Laurel & Hardy 56003
Le prince de bel air 56846
Le prisonnier 56739
Les animaux du monde 56795
Les brigades du tigre 56821
Les envahisseurs 56817
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816
Les Soprano 56736
Les têtes brûlées 56891
Los et Clark, les nouvelles aventures de Superman 56841
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Millennium 56858
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Police Academy 56837
Profiler 56804
San ku kai 56716
Sex and the City 56813
Shaft 56091
Sous le soleil 56834
Stargate SG-1 56843
Starky & Hutch 56651
Supercopier 55350
Teletubbies 56946
Une gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863

SÉRIES TV (suite)
Urgences 56683
Ushuaia 56933
X-Files 56614
Xena la guerrière 56838
★ 160 Séries! 1551

FILMS
8 mile-Lose yourself 55215
A la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Ali 56046
Amélie Poulain 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Austin Powers 3 55198
Bagdad Café 56887
Basic Instinct 56258
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club 56186
Bullit 55969
Cœur de dragon 56904
Chat noir, chat blanc 55832
Conan le barbare 55971
Danse avec les loups 55973
Délivrance 56958
Dragon Rouge 55187
E.T. 56030
Eyes wide shots 56502
Flash dance 56024
Gangs of New-York 55448
Ghost dog 56796
Ghostbusters 56263
Grease 56754
Harry Potter à l'école des sorciers 56875
Harry Potter et la chambre des secrets 55194
Il était une fois dans l'ouest 56558
Il était une fois en Amérique 56249
Il était une fois la révolution 56252
Indiana Jones 56715
★ Tout James Bond 1583
Jeux interdits 56792
Jurassic park 56507
L'aila ou la cuisine 56269
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La boum 56655
La plage-Pure shores 55726
La planète au trésor 55192
La soupe aux choux 56040
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le fil de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 55806
Le grand bleu 56748
Le grand blond avec une chausure noire 56038
Le mépris 55809
Le parrain 56072
Le père Noël est une ordure 55296
Le pont de la rivière Kwai 56005
Le Professionnel 56039
Le seigneur des anneaux: Les deux tours 55065
Le vieux fusil 56254
Leon 55981
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les charlots de feu 56267
Les demoiselles de Rochefort 55155
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up 55763
Men in Black 56694
Men in Black 2-Hot your head 56237
Midnight Express 56002
Mission 56248
Mission Cléopâtre 56048
Mon non est personne 56253
Mon oncle 55269
Out of Africa 55807
Pour quelques dollars de plus 56247
Pour une poignée de dollars 56246
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou 56641
★ Tout Pulp Fiction 1550
Rencontres du troisième type 55337
Résident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Rocky 56718
Scarface 56037
Scary movie 2 56516
Scream 56741
Singing in the rain 56020
Sister act 55001
Spiderman 56126
Star Wars-Marche impériale 56965
Star Wars-Thème 56679
★ Tout Star Wars 1570
Taxi 56743

FILMS (suite)
Taxi 55492
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic 56742
Tomb raider-Le film 56521
Top Gun 56890
Un homme et une femme 56111
West side story-Maria 55004
Yamakasi 56752
★ 190 Films! 1553

PUBLICITÉS
Air France-A sleep for day 56188
Ajax-Carmen 55793
Banque Populaire-Free 56107
Cacharel-Song to the Siren 55805
Christian Dior-9ème symphonie 55988
CNP 56713
Dim 56604
Heineken-Every kind of people 56995
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Nescafé-Colégiala 56703
Nescafé-Open'up 56810
Neslé-Pierre et le loup 55994
Nike 2002-A little less conversation 56139
Orange-Revolution 56476
Perrier-La foule 55995
Peugeot 307 SW-Breath 55451
Royal Canin-Le Professionnel 56039
★ 50 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDÉS
Bali Balo 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la queue qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Les filles de camaret 56106
Viens boire un petit coup à la maison 56309
★ 10 Chansons pailardées! 1573

DIVERS
Hava naquila 56132
Jingle Bell 56702
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
★ 10 Divers/Jingle! 1566

CLASSIQUE
Sème Symphonie 56879
Ave Maria 55178
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
La moulou 55181
Les quatre saisons-Le printemps 55348
Pavane pour une infante défunte 55176
Peer Gynt-Dans la caverne du roi 55206
Petite musique de nuit 56882
★ 30 Classique! 1558

JAZZ
Armstrong 56387
Hit the road jack 56885
Just a gigolo 55792
La pluie fait des claquettes 56422
So what 56883
Summertime 56884
The girl from ipanema 56910
Tu verras 56462
★ 20 Jazz! 1560

COMPTINES / ENFANTS
À la pêche aux moules 55856
Bécassine 55924
Boubou 55278
★ 20 Comptines! 1595

HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Belgique 56665
Hymne Brésil 56067
Hymne Corée-Du sud 55092
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Tunisie 56669
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
★ 20 Hymnes! 1552

HUMOUR
Blouman et Dorothee 55580
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle à les yeux bleus 55574
Its kyz mai laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Rap tout 55577
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578
★ 20 Humour! 1598

DESSINS ANIMÉS
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoos 56361
Cobra 56978
Cowboy beop 56363
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56989
Goldorak 56654
Great Teacher Onizuka 56029

DESSINS ANIMÉS (suite)
Helling 55230
Jeanne et Serge 56979
L'Age de glace 56304
L'étrange Noël de Mr Jack 56295
L'Inspecteur Gadget 56733
La panthère rose 56629
Le roi lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpson 56619
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Mimi Cracra 56984
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 56714
Olive et Tom 55072
Princesse Mononoke 55072
Princesse Sarah 56985
Rémy sans famille 55961
Sakura 56515
Scooby doo 56452
Shrek 56517
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Woody Woodpecker 56947
★ 60 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV
30 millions d'amis 56914
Agence tous risques 56826
Alerte à Malibu 56830
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement votre Angel 56851
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Beverly Hills 56729
Big Dil 56915
Buffy contre les vampires 56616
Bugs 56859
C'est mon choix 56916
C'est pas sorcier 55239
Caméra Café 56380
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapi 56650
Charmed 56852
Chips 55057
Code Quantum 56802
Dallas 56652
Dawson 56869
Derrick 56860
Des racines et des ailes 55242
Dr Queen femme médecin 56872
Droles de Dames 56994
Farscape 55300
Fort Boyard 56919
Friends-Thème 56617
Gym tonic 55958
H 56835
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaii police d'état 56818
Highlander 56829
K2000 56847
L'étalement noir 56854
L'homme qui tombe à pic 56842
L'homme qui valait 3 milliards 56945
L'île aux enfants 56602
La croisière s'amuse 56611
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Laurel & Hardy 56003
Le prince de bel air 56846
Le prisonnier 56739
Les animaux du monde 56795
Les brigades du tigre 56821
Les envahisseurs 56817
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816
Les Soprano 56736
Les têtes brûlées 56891
Los et Clark, les nouvelles aventures de Superman 56841
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Millennium 56858
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Police Academy 56837
Profiler 56804
San ku kai 56716
Sex and the City 56813
Shaft 56091
Sous le soleil 56834
Stargate SG-1 56843
Starky & Hutch 56651
Supercopier 55350
Teletubbies 56946
Une gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863

SÉRIES TV (suite)
Urgences 56683
Ushuaia 56933
X-Files 56614
Xena la guerrière 56838
★ 160 Séries! 1551

FILMS
8 mile-Lose yourself 55215
A la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Ali 56046
Amélie Poulain 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Austin Powers 3 55198
Bagdad Café 56887
Basic Instinct 56258
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club 56186
Bullit 55969
Cœur de dragon 56904
Chat noir, chat blanc 55832
Conan le barbare 55971
Danse avec les loups 55973
Délivrance 56958
Dragon Rouge 55187
E.T. 56030
Eyes wide shots 56502
Flash dance 56024
Gangs of New-York 55448
Ghost dog 56796
Ghostbusters 56263
Grease 56754
Harry Potter à l'école des sorciers 56875
Harry Potter et la chambre des secrets 55194
Il était une fois dans l'ouest 56558
Il était une fois en Amérique 56249
Il était une fois la révolution 56252
Indiana Jones 56715
★ Tout James Bond 1583
Jeux interdits 56792
Jurassic park 56507
L'aila ou la cuisine 56269
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La boum 56655
La plage-Pure shores 55726
La planète au trésor 55192
La soupe aux choux 56040
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le fil de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 55806
Le grand bleu 56748
Le grand blond avec une chausure noire 56038
Le mépris 55809
Le parrain 56072
Le père Noël est une ordure 55296
Le pont de la rivière Kwai 56005
Le Professionnel 56039
Le seigneur des anneaux: Les deux tours 55065
Le vieux fusil 56254
Leon 55981
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les charlots de feu 56267
Les demoiselles de Rochefort 55155
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up 55763
Men in Black 56694
Men in Black 2-Hot your head 56237
Midnight Express 56002
Mission 56248
Mission Cléopâtre 56048
Mon non est personne 56253
Mon oncle 55269
Out of Africa 55807
Pour quelques dollars de plus 56247
Pour une poignée de dollars 56246
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou 56641
★ Tout Pulp Fiction 1550
Rencontres du troisième type 55337
Résident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Rocky 56718
Scarface 56037
Scary movie 2 56516
Scream 56741
Singing in the rain 56020
Sister act 55001
Spiderman 56126
Star Wars-Marche impériale 56965
Star Wars-Thème 56679
★ Tout Star Wars 1570
Taxi 56743

FILMS (suite)
Taxi 55492
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic 56742
Tomb raider-Le film 56521
Top Gun 56890
Un homme et une femme 56111
West side story-Maria 55004
Yamakasi 56752
★ 190 Films! 1553

PUBLICITÉS
Air France-A sleep for day 56188
Ajax-Carmen 55793
Banque Populaire-Free 56107
Cacharel-Song to the Siren 55805
Christian Dior-9ème symphonie 55988
CNP 56713
Dim 56604
Heineken-Every kind of people 56995
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Nescafé-Colégiala 56703
Nescafé-Open'up 56810
Neslé-Pierre et le loup 55994
Nike 2002-A little less conversation 56139
Orange-Revolution 56476
Perrier-La foule 55995
Peugeot 307 SW-Breath 55451
Royal Canin-Le Professionnel 56039
★ 50 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDÉS
Bali Balo 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la queue qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Les filles de camaret 56106
Vi



ÉDITEUR : MICROSOFT
MACHINE : XBOX
DISPO. EUROPE : FIN 2003

De nouvelles photos de Fable, c'est toujours un événement. Le titre des frères Carter continue sur sa lancée et prévoit toujours une arrivée programmée pour l'hiver 2003. Plus que quelques petits mois avant la réponse à la question fatidique : déception de pétard mouillé ou révolution à l'ambition démesurée ?

par Yannick

FABLE

Des news fraîches

Pour l'instant, chaque nouvel élément nous enjoint plutôt à pencher pour la seconde hypothèse. Après notre interview-fleuve en quatre parties (Joypad n°123, 124, 125 et 126), nous ne pensions pas pouvoir vous abreuver de nouveaux éléments avant quelque temps, mais nous nous sommes trompés. De nouvelles photos toujours alléchantes ont fait leur apparition, et les quelques nouveaux détails sur le jeu lui-même méritaient qu'on s'y attarde. Déjà, lorsqu'on sait que toutes les images qui ont été diffusées pour l'instant ne représentent qu'un seul des environnements de Fable, on ne peut que saliver d'impatience à l'idée de découvrir les autres. En effet, si l'ensemble du jeu sera teinté de cette esthétique à la « frères Grimm », déjà très présente, on pourrait bien y découvrir aussi montagnes, glaciers et autres, en plus des forêts. On devrait en tout cas avoir tout le temps nécessaire pour explorer ce monde riche de détails graphiques. La campagne elle-même, nous l'avions déjà dit, sera courte : 15 ou 20 heures tout au plus. Mais une fois complétée, le jeu continuera, laissant le joueur libre de poursuivre son exploration et ses aventures. Chaque jour durera approximativement 48 minutes, et le héros ne saurait mourir de vieillesse avant un bon demi-siècle d'activité... ce qui nous donne plutôt une soixantaine d'heures de « vie » à remplir. Pour l'instant, l'histoire est divisée en chapitres. Entre chaque, un espace de liberté totale permettra aux joueurs de prendre un peu plus de distance avec l'histoire principale. C'est aussi pendant ces « pauses » que le personnage vieillira. Enfin, si le héros se marie, a des enfants, etc., tout ceci sera également traité entre les chapitres.

AVANT-PREMIÈRE

Une histoire de héro(s)

L'un des ingrédients les plus importants dans Fable, c'est la présence d'autres héros. Ceux-ci sont en compétition directe avec celui du joueur, qui commence bien évidemment tout en bas de l'échelle de la célébrité et de l'héroïsme, du haut de ses 12 ans. Le premier de ceux qu'il rencontrera est une femme, dénommée Briar Rose. Comme pour la plupart des autres événements rythmant Fable, le comportement du joueur face à elle déterminera en grande partie ses relations futures avec cette héroïne. Mentor ou Némésis, ce qu'elle deviendra dépendra directement de la façon dont le joueur la traitera. Il serait même possible qu'elle devienne un intérêt romantique... Très importante dans le déroulement de l'histoire,



Le combat s'inspire directement d'un Devil May Cry ou d'un Onimusha.

Notre jeune héros amorces ses premiers pas, du haut de ses 12 ans, vers des aventures inconnues...



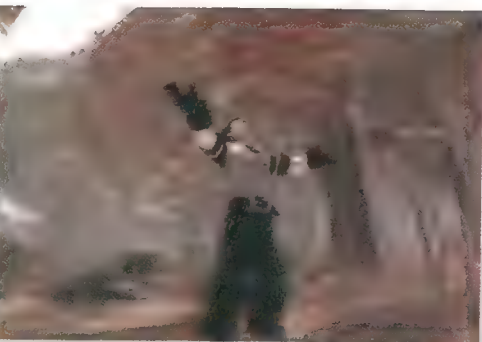
Dixit les stars place à l'avenir

Côté combat, Fable fait sécession avec les RPG traditionnels. Préférant le temps réel au tour par tour, les affrontements de Fable se déroulent à la manière de ceux d'un Onimusha. Rapides, stylés, les développeurs les veulent plutôt arcade, sans pour autant mettre de côté l'aspect subtil. En d'autres termes : accessibles mais profonds, d'où le terme un peu bizarre d'« Arcade RPG ». De même, alors que Tolkien avait ses orcs pour ponctuer régulièrement d'action les aventures de ses héros, les développeurs de Fable utilisent quelques ennemis génériques : les voleurs. Souvent organisés, ceux-ci seront l'adversaire récurrent du jeu. Mais divers monstres seront aussi de la partie : scorpions, cafards ou frelons formeront un ensemble de petites créatures afin d'avoir toujours quelque menace à portée d'épée. Mais les plus intéressants, eux, sont moins nombreux et nettement plus dangereux. Plutôt que d'en faire beaucoup, les développeurs ont préféré en soigner peu et veiller à ce qu'ils s'intègrent parfaitement dans le folklore de leur monde. Le troll de terre, par exemple, porte sur le dos les mêmes herbes que les collines dans lesquelles il sévit. Il sera bien souvent un peu tard lorsque le joueur se rendra compte que ce qu'il prenait pour une colline était en fait un de ces trolls, énorme ! Le héros lui arrivera à peine au genou...

Impressionnant ! D'autant plus lorsqu'on sait que parmi ses cousins les trolls de pierre ou de glace, il est le plus petit. Le modèle glace, lui, fait deux fois la taille d'un troll de terre ! On pourra aussi reparler du Balverine, ce loup-garou très agile et très dangereux qu'on a déjà aperçu sur quelques photos d'écran. Bref, il nous tarde d'en découvrir encore plus sur Fable... et nous y travaillons d'arrache-pied, vous pouvez nous faire confiance ! Le jeu, aussi ambitieux soit-il, semble en tout cas prêt à respecter sa date de sortie, puisque de l'aveu de Simon Carter, « nous sommes actuellement à la deuxième étape de réunion de tous les éléments, et nous implémentons toutes les quêtes. Pour notre propre santé mentale, nous espérons finir d'ici la fin de l'année, et il n'y a aucune raison de penser que ce ne sera pas le cas ». Cool !



La panoplie des coups s'étoffera au fur et à mesure des combats et les combos dépendront d'un bon timing.



Voici un des sorts à l'œuvre. Le héros va ralentir le temps, quelques instants.



Des forêts aussi criantes de vérité ne peuvent que nous mettre l'eau à la bouche, non ?



Les bandits formeront le gros des ennemis génériques de Fable : ceux qui peuvent intervenir facilement en grand nombre pour les besoins de rythme.

MOTOGP 3

ÉDITEUR : NAMCO
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : MARS 2003

La roue n'est pas près de tourner...

Quel que soit l'éditeur, les jeux de bécanes ont toujours eu du mal à apposer leur griffe dans le monde de la console. MotoGP, série la plus populaire sur PS2, aborde un troisième virage en l'espace de 3 ans. Au vu des deux volets précédents, on se demande bien comment Namco va réussir à le négocier. J'vous le donne en mille : de la même manière qu'auparavant ! Sans aucun changement ni dans le fond, ni dans la forme ; hormis quelques tracés officiels supplémentaires et un mode Multijoueur amélioré, il n'y a rien de nouveau à l'horizon. Que les amateurs de simulation et ceux qui ont été déçus par les moutures précédentes passent tout de suite à la page suivante. À quelques jours de sa sortie dans les bacs, rien ne laisse à penser que MotoGP 3 révolutionnera le genre. La recette miracle n'a toujours pas été trouvée par Namco et ce titre devrait s'adresser une fois de plus au grand public. La « masse » restante peut d'ores et déjà prier pour que les développeurs de Milestone (Racing Evoluzione, Superbike 2000 sur PC...) songent à créer un titre sur console à la hauteur de leur talent, qui, contrairement à celui de Namco, est énorme en matière de jeux de course.

par Mister Brown



AVANT-PREMIÈRE



Rendons à César ce qui est à César », célèbre locution que l'on doit à... ? Réponse A : Napoléon. Réponse B : Charles de Gaulle. Réponse C : César lui-même. Réponse D : Jésus. Sans prendre de joker, il fallait choisir la réponse D : Jésus. Eh oui, aussi étonnant que cela puisse paraître ! Et puisque nous y sommes, qui a dit « rendons à Mister Brown ce qui est à Mister Brown » ? Réponse : Mister Brown lui-même. Il y a précisément un an, j'avais dit que Namco prenait les joueurs pour des vaches à lait.

Aujourd'hui, cette « accusation » semble se confirmer avec le troisième volet de MotoGP ! Souvenez-vous du premier opus qui ne possédait que 5 circuits. À l'époque, j'avais annoncé que le deuxième n'en comporterait que 10 et le troisième 15. Eh bien nous y voilà et Namco n'a fait que rajouter 5 tracés officiels ! Valence, Brno, Sepang, Phillip Island et Estoril viennent donc compléter la liste des 10 autres Grand Prix. Allez, soyons oufs, je prends le pari que dans l'éventualité d'un MotoGP 4, nous aurons droit à deux autres circuits supplémentaires, les deux derniers manquant à l'appel sur les 16 au total (si l'on fait abstraction du circuit Paul Ricard qui ne fait pas partie du championnat du monde MotoGP), à savoir ceux du Brésil et d'Afrique du Sud.

Je te paye une gaufre ?

Par rapport aux volets précédents, les modes de jeu n'ont guère évolué. On retrouve les modes Arcade, Légende, Multijoueur, Contre la montre et Challenge. Quel que soit votre choix, les joueurs auront la possibilité d'activer ou non l'option simulation. Dans cette configuration, les courses s'avèrent plus difficiles avec un grand nombre de bécanes qu'il faudra savoir dompter. En effet, le dosage de l'accélération et du freinage devra être effectué avec délicatesse pour ne pas partir à la faute. Le train arrière ayant vite fait de chasser, la moto aura tendance à se coucher et le pilote à se vautrer, de façon peu réaliste. En revanche, les animations des motards sont assez bien

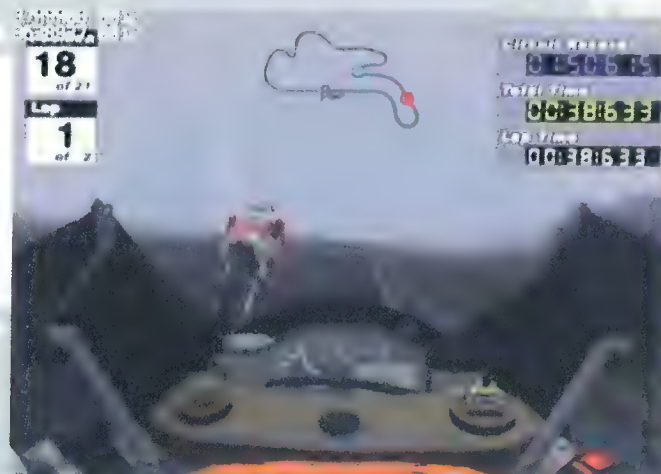
rendues. Les genoux raclent le sol dans les virages, le buste se relève avant un gros freinage... Cependant, les fans de simulation n'y trouveront toujours pas leur compte. Les passages sur les vibreurs n'ont aucune incidence, les autres concurrents ne font quasiment jamais d'erreur, l'I.A. est inexistante et l'ensemble des concurrents suit une bonne vieille trajectoire scriptée. MotoGP 3 s'adresse donc une fois de plus aux amateurs d'arcade. Monter sur la première marche du podium est relativement facile, même avec un pilotage sans subtilité tout en ignorant les trajectoires idéales.

Ça n'amuse pas la galerie !

Les défauts des anciens opus sont donc à nouveau présents dans cette version. Sur les 5 vues disponibles (dont une très belle depuis la bulle), seules 2 caméras sont disponibles durant la course. Les conditions climatiques, soleil ou pluie, ne sont pas en temps réel et doivent être paramétrées avant le départ ; les pneus pluie sont toujours absents et aucune trace d'assèchement de la piste n'est visible après le passage des bécans. Heureusement que lors d'une belle averse, la vue bulle donne une tout autre dimension à ce titre des plus ennuyeux. Côté



Une sensation de vitesse nettement accrue grâce à la vue bulle



En vue bulle sous la pluie, les projections d'eau sont inexistantes, contrairement à la vue à la troisième personne. Incompréhensible !

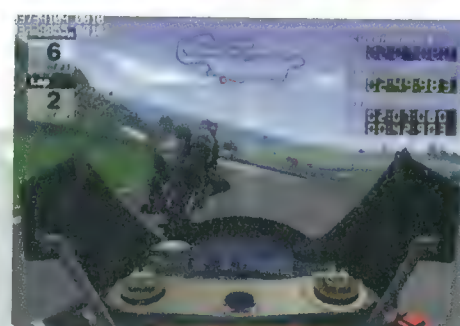
Une des options de ce troisième volet permet de faire apparaître, comme dans MotoGP, la tête des pilotes.



Des challenges assez prenants qui allongent très nettement la durée de vie du jeu.



modélisation, Namco n'a rien touché. Il faudrait quand même leur dire que la roue a été inventée il y a déjà quelques siècles. Les pneus sont toujours des dodécaèdres et les motos assez grossières ! Techniquement, c'est du pareil au même, le comportement des bécans fait vraiment pitié. Tous ces engins sont embrochés sur un axe horizontal et on a l'impression de conduire des « culbutos ». Au niveau graphique, l'ensemble est peu aliéné, les environnements fidèles à la réalité mais l'aspect du bitume est bien moins rendu que dans MotoGP URT (édité par THQ sur Xbox). Vous l'aurez compris, si Namco ne rectifie pas le tir très rapidement, ce qui semble improbable, MotoGP 3 pourrait bien se ramasser une belle gamelle. Et ce n'est pas son mode Légende, dans lequel il faut vous tirer la bourre contre 4 pilotes d'exception (Gardner, Rainey, Schwantz et Doohan), qui changera la donne. Pour en terminer avec cette dernière approche de MotoGP 3, et hormis les 100 challenges qui débloquent de nombreux bonus (vidéo, galeries photos, casques défilés utilisables en course, biographies de pilotes...), seul le mode Multijoueur a subi quelques changements. Désormais, il est possible de jouer à 4 simultanément en écran splitté ou encore de participer à la totalité d'un championnat avec la grille au grand complet. En résumé, les améliorations sont, pour l'instant, bien pauvres par rapport à ce que l'on attendait, et ce ne sont pas les 5 circuits supplémentaires qui vont nous réconcilier avec ce titre sans saveur.



SPLINTER CELL

Une exclu qui n'aura pas duré

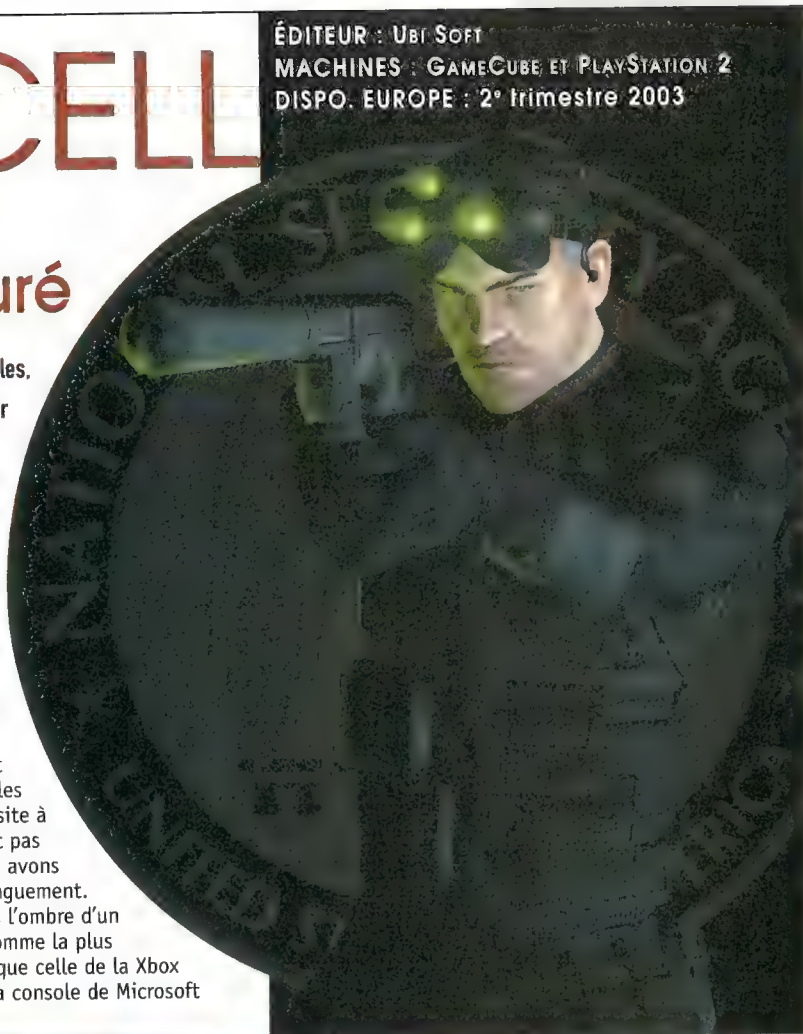
Nous vous l'annonçons le mois dernier, Splinter débarque sur les autres consoles, peu après sa sortie pseudo-exclusive sur Xbox. Joie ! On a pu aller en découvrir plus à Shanghai, dans les bureaux chinois d'Ubi Soft. Si, si, j'y joue !

par RaHaN



Le temps, c'est un truc tout de même bizarrement foutu, quand on y pense. Chaque 31 décembre de chaque année, à minuit, paf ! on change d'année ! Du coup, quand on signe une exclusivité « jusqu'à l'année prochaine », quand le jeu sort en novembre, un mois et des poussières plus tard, paf ! l'exclu n'existe plus.

Ubi aura finement joué sur ce coup-là, puisque les versions PlayStation 2 et GameCube de son hit d'infiltration sont en préparation depuis évidemment longtemps. Suffisamment d'ailleurs pour les dévoiler en grande pompe aux journalistes de la presse internationale, en visite à Shanghai pour l'occasion. Ils bouffent des trucs bizarres là-bas, mais là n'est pas notre propos (quand même, le rat et la langue de canard... enfin bon). Nous avons donc pu ramener une version PlayStation 2 avec nous, et nous y adonner longuement. Les développeurs d'Ubi Soft Chine ont bossé comme des tarés, ça ne fait pas l'ombre d'un doute. Et puisque j'en suis à parler d'ombres, allons-y. Ce qui apparaissait comme la plus grosse difficulté technique à l'élaboration d'une version PS2 aussi détaillée que celle de la Xbox semble avoir été particulièrement bien réglé, puisque l'essentiel est là ! Si la console de Microsoft



AVANT-PREMIÈRE

offre tout de même le rendu le plus « propre » et le plus détaillé, celle de Sony s'en tire particulièrement bien. La plupart des éclairages dynamiques sont là, et l'ensemble de la réalisation graphique fait honneur à la console. Certes, il y a beaucoup moins de polygones, les textures sont un peu moins colorées et fines, certains niveaux ont perdu quelques petits morceaux (tout au plus quelques culs-de-sac) pour les rendre plus faciles à afficher, et les flammes et effets spéciaux sont un peu plus discrets, mais nom d'un prêtre bouddhiste, autant le dire franchement : cette version PlayStation 2 tue bien ! Seul bémol à tout cela, la vue thermique, qui, elle, n'est pas aussi réaliste que dans la version originale. Il y a cependant bon espoir que notre version preview ne dispose pas de l'effet final... Croisons les doigts. En tout cas, voilà déjà de bonnes nouvelles, mais ça ne s'arrête pas là, vous pouvez continuer à vous frotter les mains.

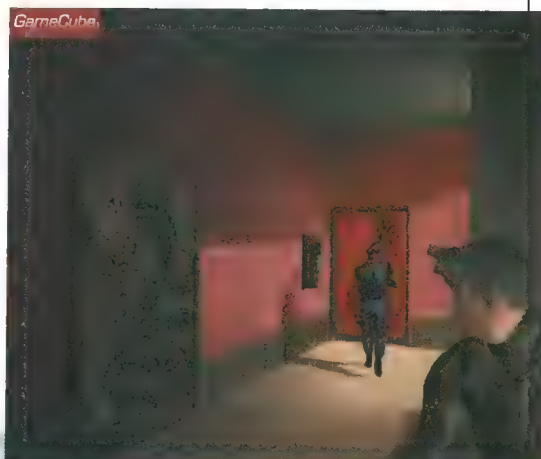
Tu veux de l'exclu ? En voilà !

Si on ne sait encore rien des missions dispos à l'avenir sur la Xbox Live, du côté de la version PlayStation 2, une entière est déjà prévue en exclusivité pour cette version. Insérée dans la campagne principale, qui reste grosso modo inchangée par rapport à la version Xbox, elle nous permettra de découvrir un Sam Fisher dans une nouvelle tenue de camouflage hivernale. Mais surtout, elle devrait assurer quelques heures de gameplay supplémentaires mettant l'accent sur l'infiltration. On nous a promis des puzzles savamment disposés, qui demanderont toute l'ingéniosité et la dextérité des joueurs pour être résolus. Voilà déjà une bonne nouvelle, mais ce n'est pas la seule. En effet, diverses améliorations d'interface ont fait leur apparition. Par exemple, il est désormais possible de jongler entre armes et

La vue thermique fait beaucoup plus « 3D » que sur Xbox, où elle était criante de vérité...

La magie des astuces utilisées par les programmeurs pour les ombres fonctionne tout aussi bien sur PS2 que sur Xbox !

accessoires sans nécessairement passer par le menu d'inventaire, grâce à un bouton de raccourci sur la croix directionnelle. Dans le même souci d'efficacité, plus besoin non plus d'une montagne de Post-It ou d'allers-retours dans les notes ramassées dans le jeu pour retrouver le code d'une porte : si vous l'avez déniché, il apparaîtra au-dessous du clavier numérique correspondant. De même, un compteur d'alarmes permettra de savoir combien de fois on peut se faire repérer avant le fatidique Game Over. Une cinématique d'intro spéciale permettra d'apprécier la mésaventure tragique des agents Blaunstein et Madisson, avec à la réalisation Florient-Emilio Siri (*Nid de Guêpes*), qui s'essaie ainsi à l'image 100 % synthèse. Enfin, dernière nouveauté mais non des moindres, une pression sur le stick analogique droit permet d'utiliser des jumelles avec un zoom, afin d'effectuer des repérages sur le terrain (comme avec l'accessoire équivalent de Metal Gear Solid).



La version GameCube aura-t-elle d'autres surprises à nous faire découvrir ?



Splinter Cell sur GC

Jamais deux sans trois, et la GameCube est bien entendu de la fête. Cette dernière version pour console de salon (une pour Game Boy Advance est également prévue) n'est d'ailleurs pas en reste. Nous avons pu nous y essayer sur place également, même si la version présentée était bien moins avancée que celle sur PlayStation 2. Il y a donc fort à parier qu'elle sortira plus tard. Cependant, il semble bien que cette mouture sera encore plus proche de l'originale que l'autre. Si le niveau supplémentaire, en tant qu'exclusivité PS2, ne sera pas de la partie, quelques innovations spécifiques à la console Nintendo sont néanmoins prévues.

Une « connectivité » avec la GBA est notamment à l'étude. Sans le jeu GBA, la portable affiche le plan de l'endroit où se trouve Sam Fisher et permet de jouer avec quelques gadgets supplémentaires, comme une bombe collante : on la lance sur le décor ou sur un ennemi, on retourne se planquer, et en surveillant sur la GBA la configuration des rondes, on la déclenche d'un bouton au moment opportun ! Une bonne idée, qui risque cependant de

simplifier un peu le challenge pour ceux qui souhaiteront tirer parti de cette « connectivité ».

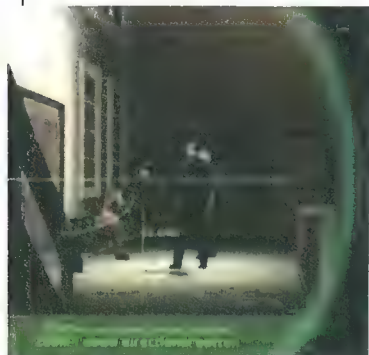
En revanche, Ubi Soft n'a pas pu nous en dire plus sur les options que ne manqueront pas de débloquent ceux qui auront aussi la version GBA de Splinter Cell. Quoi qu'il en soit, côté interface manette, la version

GameCube s'en sort étonnamment bien, proposant même une maniabilité plus simple

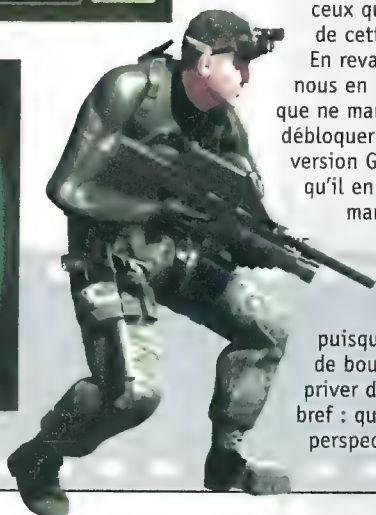
puisque s'appuyant sur moins de boutons, sans pour autant se priver d'aucune possibilité. En bref : que du bon en perspective !



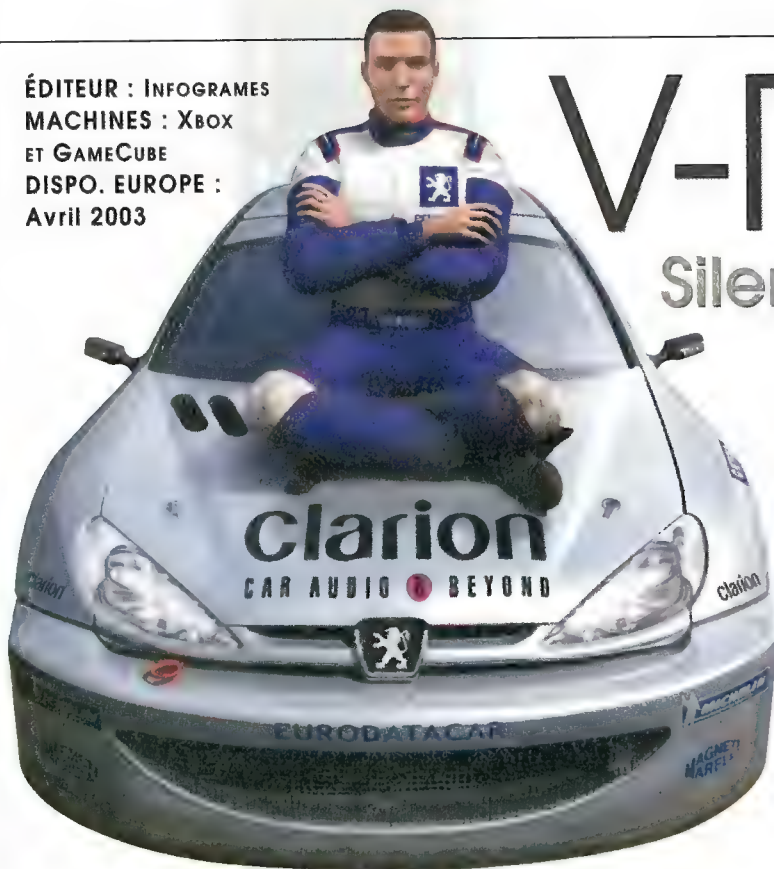
Le niveau de la plate-forme pétrolière se déroule désormais de nuit sur PS2 : de quoi gagner en performance sans altérer le gameplay.



On aurait aimé disposer des jumelles dans la version originale.



ÉDITEUR : INFOGRAPHES
MACHINES : XBOX
ET GAMECUBE
DISPO. EUROPE :
Avril 2003



V-RALLY 3

Silence, action, moteur...

L

a série des V-Rally a toujours été controversée par les amateurs de rallye et encore plus par certains membres de notre rédaction. Willow, pour ne citer que lui pour le moment, n'a jamais porté dans son cœur ce titre qui, pourtant, monte en puissance depuis le premier volet sorti sur PSone.

Alors, vous vous doutez bien que le nain corse, en me voyant « tester » pour la énième fois une nouvelle version de ce troisième opus, n'a pas manqué de balancer quelques railleries. « T'as trop de la chance... ça c'est de la simu... » Et comble de l'ignorance, lors d'une spéciale de nuit, Willow trouve le capot super mal modélisé et beaucoup trop relevé. Mais Mûsieur n'a toujours pas compris que selon les conditions climatiques et horaires, les caisses revêtent de nouveaux looks. Résultat, ce capot trop relevé n'était rien d'autre que la rampe de phares ! Il faudrait peut-être qu'il laisse quelque temps de côté les Tony Hawk et autres jeux de sports extrêmes pour se replonger dans un univers qu'il a « un peu » perdu de vue ! Quant à Gollum qui vient me dire que V-Rally 3 n'est pas très beau, qu'il manque cruellement de textures et que l'on n'a absolument pas la sensation d'être immergé, là, je ne peux plus rien pour lui ! A partir de maintenant, faites comme si je n'avais rien dit et préparez-vous à (re)découvrir ce titre qui atteint des « sommets » sur Xbox.

Wait and see...

De prime abord, si l'on compare cette version avec la mouture PS2, les changements ne sont pas flagrants. Premièrement, les modes de jeu sont identiques. Les courses immédiates permettent d'avoir accès à la première spéciale de chacun des 6 pays (Finlande, France, Allemagne, Angleterre, Suède et Afrique). Dès lors que le temps record est battu, la spéciale suivante est déblocquée. Évidemment, les temps seront de plus en plus durs à battre. Et deuxièmement, le mode V-Rally est à nouveau de la partie. En remplissant les conditions requises de l'une des écuries

Vous pensiez sûrement que les jeux de rallye allaient voir leur taux de rendement décroître en ce début d'année. Eh bien détrompez-vous ! En attendant d'autres productions du genre, les développeurs lyonnais remettent le couvert avec la conversion de la mouture PS2 sur Xbox (et GameCube). Eden Studios fait ainsi la part belle à l'univers du World Rally Championship avec un portage qui, en réalité, n'en est pas un. En effet, plusieurs améliorations sont à mettre à son actif et devraient permettre à tous ses détracteurs de renouer avec cette série. Ce V-Rally 3 arbore donc de nouveaux atours et de nouvelles mensurations qui ne laisseront personne insensible.

par Mister Brown

AVANT-PREMIÈRE



Autant dire adieu au temps scratch en cas de crevaison.



Dans les plaines africaines, la piste n'est pas toujours très visible. Il faut donc s'en remettre aux annonces du copilote.

(Citroën, Volkswagen...) vous promettant un bel avenir au sein de leur équipe, à savoir réussir le défi imposé puis signer un contrat, votre carrière de jeune pilote va pouvoir débuter dans la catégorie des 1,6 litre puis en 2,0 litres. Grâce à votre talent, vous pourrez remonter le moral des troupes et mener votre Team au sommet de la gloire. En revanche, si votre conduite s'avère hasardeuse, mauvaise ou pire, vous oblige à abandonner rallye après rallye, cela aura une incidence sur vos mécanos qui répareront de moins en moins bien votre monture. Résultat des courses, les casses mécaniques seront plus fréquentes et votre position au classement général s'en ressentira. Cependant, il faudra patienter jusqu'à la version définitive pour savoir si le niveau de difficulté, trop élevé sur PS2, a été revu à la baisse. En effet, les néophytes n'ont sûrement jamais réussi à remporter le championnat 2,0 litres, d'autant que les réparations ne peuvent s'effectuer qu'après une ou plusieurs spéciales.

Tout simplement mieux

Vous êtes donc en train de vous interroger sur les différences entre les deux moutures. Graphiquement, il faut en convenir, cette version Xbox est très impressionnante. Les environnements sont plus fins, les couleurs sont toujours aussi chatoyantes et ont un rendu propre à la série. De jour comme de nuit, les conditions météorologiques sont bien retranscrites visuellement et l'on peut même voir le soleil se coucher dans les plaines africaines à la fin d'une des spéciales. Au niveau de la conduite, Eden Studios a revu sa copie en proposant des modèles physiques « plus » réalistes. Les voitures, bien que toujours un peu trop légères, ont davantage de poids et glissent moins sur les différentes pistes. Concernant les tracés, même si l'on est loin des 114 épreuves de WRC II Extreme, certaines spéciales ont été rallongées et sont plus ouvertes. La sensation de conduire dans des couloirs a été atténuée et l'immersion est



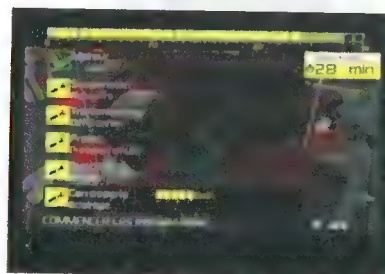
nettement plus présente. On relèvera encore que de nouvelles animations et difficultés ont été ajoutées pour accroître cette sensation « d'y être ». Désormais, il n'est pas rare de voir des plaques de verglas sur des portions de route non ensoleillées. Techniquement, V-Rally 3 reste dans la lignée de la version PS2 avec un gameplay accessible à tous. Cette mouture Xbox reste donc un bon compromis entre « arcade » et simulation. Enfin, et il est bon de le noter, contrairement aux annonces tardives et fouillis de WRC II Extreme, les commentaires et les annonces du copilote sont clairs, nets et précis. Nous attendons donc tous (sauf Willow et Gollum) avec impatience le verdict de la version finale du mois prochain. La version GC arrivera, quant à elle, au mois de juin avec son lot de bonnes surprises et de graphismes, améliorés on l'espère, à l'image de ces screens où les nuages de poussière volumétrique laissent augurer du meilleur.



Des épingles à cheveux qui se négocient aisément avec le frein à main.



Enfin une vue cockpit tout à fait jouable !



La télémétrie permet de savoir si l'on « trajecte » idéalement et à la bonne vitesse.



THQ

C'est après un long

sommeil roboratif

et deux, trois doses de

crack(ers) que la vérité

m'est apparue, crue

et sans pitié : partir

à Las Vegas pour

découvrir la line-up

2003 de THQ a beau

ressembler à un pur trip

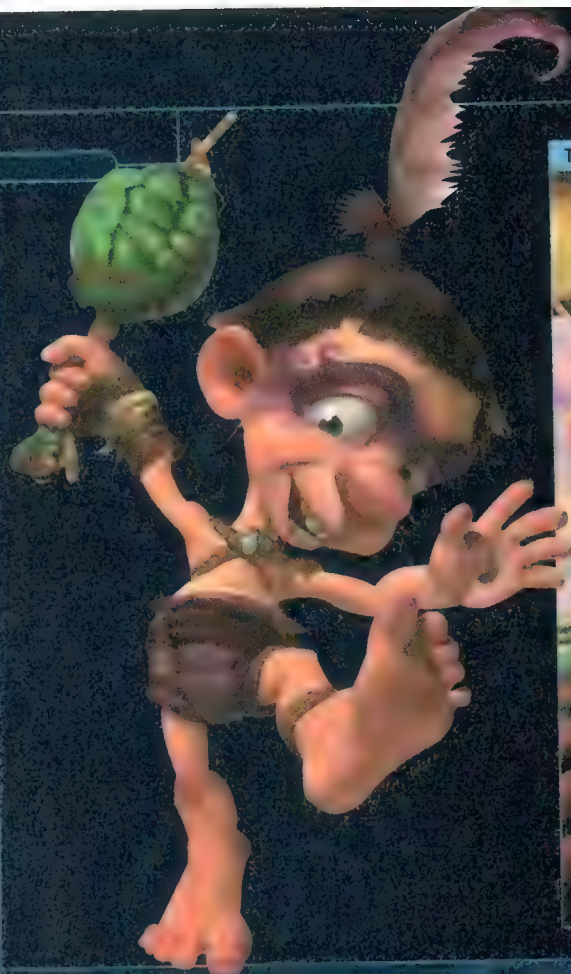
de touriste, on n'a pas

non plus fait

le déplacement

uniquement pour buller.

Enfin... presque.



THQ Playing Las Vegas

Que j'vous raconte... Ça vaut son pesant de Budweiser au beurre de cacahouète ! 18 heures passées entre les aéroports et les avions, une escale à Philadelphie, un vol intérieur blindé de Rednecks beuglants et adipeux, une arrivée sur les rotules à Las Vegas... Pfiu, heureusement, le temps est clément : à Paris il neigeait, dans le désert du Nevada le thermomètre affiche 20° ! Zou, on tombe la polaire, direction le Palms, un hôtel tout neuf voisin du « Strip » (le sobriquet local du Las Vegas Boulevard, l'artère principale de fric-ville). Très tendance comme pied-à-terre, très clean, avec quinze machines à sous et autant de seins siliconés au m². L'empire des sens façon carton pâte... Dans cette ambiance, comment diable voulez-vous adopter une attitude studieuse ?! Pas possible... alors on joue, on profite du cadre, on se balade, on fait des emplettes, on écluse les binouzes, on se prend quelques heures pour aller survoler le Grand Canyon en hélico, on se déplace dans une limousine de 12 mètres de long (21 personnes à l'intérieur. Véristique !)... La débauche et l'orgie de bout en bout, à tel point qu'on oublie vite la raison première de notre présence en ces lieux ! Mais un élément est là pour nous rappeler qu'il s'agit bel et bien d'un voyage de presse : les journalistes anglais sont bourrés comme des coings à 9h du mat', et, sous l'emprise de 17 litres de bière, leur attachée de presse beugle sans discontinuer. Ouf, merci perfide Albion, tu m'as ouvert les yeux...

MotoGP 2



Avec des bécanes aussi bien modélisées, autant vous dire que l'impression d'y être est totale !

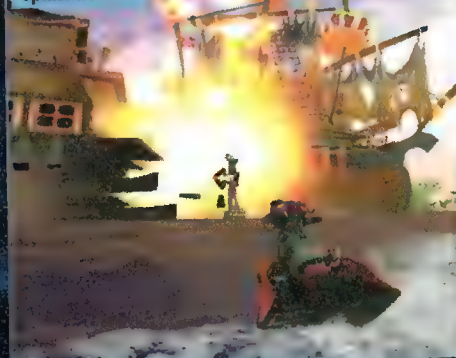
Fire Warrior



Alter Echo



Splashdown 2



Les animations contextuelles se déclenchent au fil des tours.

Splashdown 2

Le nombre de tricks a été multiplié par deux. Ici, la figure dite du fauteuil roulant, rendue célèbre par Superman.

MotoGP 2

Les gouttes d'eau qui s'écrasent sur l'écran sont criantes de vérité !

Tak

Tak

Les maps sont gigantesques et on ne peut s'empêcher en les voyant de penser à Jak & Daxter (Jak... Tak... if you see what I mean).

MotoGP 2

The show

C'est dans une des salles de projection du Palms que toute la presse américaine et européenne attend bien sagement la présentation des produits THQ. Dans les rangs, l'ambiance très studieuse démontre le professionnalisme de chacun... Là, deux journalistes allemands font un concours de pets sonores. Ici, l'attachée de presse anglaise ajuste son jean taille basse. Dans un coin sombre, certains dorment. Autour, les discussions vont bon train... Bref, sans l'énorme logo THQ sur l'écran géant pour nous rappeler à l'ordre, on pourrait facilement se croire au beau milieu d'une convention de beaufs chargés à la Redbull vodka ! Oui, je sais, c'est très chauvin comme remarque... d'autant plus que de leur côté, les journalistes français ne se sont pas privés d'avoir une attitude hautement assidue. Calepin en main, stylo dans les starting-blocks, mes confrères et moi-même n'avions qu'une envie : travailler ! Bref, après un petit speech bien « corporate » d'un pont de THQ, la salle est soudain plongée dans la pénombre (instant salué par des hurrahs de la part des journalistes espagnols qui ne pouvaient pas pioncer à cause de la lumière) et les vidéos s'enchaînent : Splashdown 2, Fire Warrior, Alter Echo, MotoGP 2, Tak and the Power of Juju, plus quelques trailers trop brefs (le très attendu Yagger; surtout)... Ayé, c'est fini, direction le Ghost Bar au 55^e étage du Palms pour découvrir toutes ces nouveautés sur des bornes de démonstration !

MotoGP 2

À l'heure où notre chère rédaction essore la poignée de MotoGP via le Xbox Live, Climax planche sur la suite de cette simulation de moto, dont nous n'avions pas pleinement mesuré à l'époque le potentiel ludique (Mister Brown lui avait mis un petit 6). Bah, qu'importe, cette nouvelle édition prévue pour mai prochain devrait mettre tout le monde d'accord : 8 modes de

Le style est plus cartoon, mais le rendu de l'eau n'a rien perdu de sa superbe !

Splashdown 2

Tak

Les animaux jouent un rôle majeur dans le jeu : chacun possède une utilité dans la résolution des puzzles.

jeu (Stunt, Grand Prix, Time Trial, Challenges, Tag...), des options multijoueurs en pagaille (split jusqu'à 4, Xbox Live jusqu'à 16), 16 circuits réels, la catégorie MotoGP et tous les pilotes de la saison 2002, un éditeur de pilotes et de motos, des conditions météo variables... La liste des raffinements est longue et le résultat à l'écran laisse pantois ! Graphiquement tout d'abord, MotoGP 2 gagne en fioritures, avec un rendu du bitume plus réaliste, des bécane polygonées à l'extrême, des décors moins dépouillés... et une impressionnante collection d'effets spéciaux appliqués sur le tout : effet de blur à grande vitesse, changement de focale pour appuyer visuellement les accélérations et les gros freinages, rendu de la pluie impeccable... Oui, MotoGP 2 assure le spectacle de bout en bout avec sa réalisation de haute volée ! Ajoutez à cela un gameplay apparemment impeccable, tour à tour accessible ou plus technique en fonction du niveau de difficulté, et vous obtenez une version « plus de plus » du premier épisode. Moralité : oubliez la comparaison avec le MotoGP 3 de Namco sur PS2, on est sur une autre planète !

Splashdown 2

Après avoir bouloché Rainbow Studios, THQ récupère fort logiquement dans son escarcelle la suite de Splashdown sur PS2 (édité à l'époque par Infogrames) et compte bien gommer les erreurs de jeunesse de cette simulation de jet-ski. En clair, la formule ne changera pas radicalement, mais les nouveautés annoncées laissent cependant augurer du meilleur : un design plus cartoon, des parcours « scénarisés » blindés d'animations contextuelles, des modes de jeu plus variés (notamment le Technical Time Trial dans lequel on doit chasser le chrono sur une mer bien chargée), deux fois plus de tricks (75 en tout), des circuits indoor (12), outdoor (8)... et surtout un

Oubliez la pierre

Il est la Loi !

prestation de Stallone

sur grand écran. Apparu

en 1977 dans les

colonnes de 2000 AD

(l'équivalent anglais de

Marvel ou DC Comics),

Judge Dredd était

désormais le nouveau

fidèle à travers le

monde et va tenter de

nous rallier à sa cause.

Judge Dredd Vs Judge Death

Les aléas des voyages de presse étant ce qu'ils sont, notre spécialiste ès Judge Dredd n'a pu, à son grand regret, se rendre lui-même en Angleterre pour voir de quelle manière son héros préféré allait être adapté sur console. Après avoir pleuré toutes les larmes de son corps, Angel a tout de même consenti à me briefer sur son idole, le juge le plus expéditif du monde. Judge Dredd est un peu la réponse caustique aux Super Héros made in U.S.A., qui assume totalement son attitude fasciste. Parce qu'un mec qui s'autoproclame flic, juge et bourreau ne peut pas vraiment être assimilé à une vision démocratique de la vie en société. Son terrain de jeu favori, Mega-City One, compte la bagatelle de 400 millions de pèlerins sous le joug du Département de la Justice. Ce dernier regroupe toute une ribambelle de juges bien décidés à faire respecter la loi. Judge Dredd n'étant rien de moins que le plus dur à cuire de la bande, autant dire que ça ne rigole pas tous les jours dans le coin.

Jamais sans mon casque

Une des particularités du juge est que l'on n'a jamais vu sa trogne puisque son casque reste vissé sur sa tête en toutes circonstances, tandis que les autres

juges se délestent de leur « heaume » blindé à loisir. Depuis la fin de la guerre atomique en 2125, une grande partie du monde a été détruite, laissant de vastes étendues radioactives, l'une des plus importantes se trouvant au beau milieu du territoire américain, the Cursed Earth. Plusieurs mégapoles ont fait leur apparition, l'une des plus actives étant Mega-City One, qui est devenue un véritable cauchemar urbain où le crime est roi et où chacun peut basculer, enfreindre la loi, le chômage allant de pair avec l'ennui. Les juges sont seuls capables d'éviter que l'anarchie ne devienne un nouveau mode de vie. On dénombre une catégorie de juges spéciaux au sein du Département de la Justice, qui utilisent leurs pouvoirs psychiques et télépathiques pour lire les pensées des criminels. La juge Cassandra Anderson est l'une des meilleures représentantes de ce groupe baptisé la Psi Division. C'est grâce à son aide précieuse que Judge Dredd a pu se débarrasser de son pire ennemi issu d'une dimension parallèle, Judge Death. Ce dernier a rejoint le côté obscur de la Force depuis qu'il a réalisé que chaque crime est commis par un être vivant. Selon son implacable logique, c'est la vie elle-même qui doit être considérée comme illégale. La mort est sa sentence, et un sifflement accompagne chacune de ses phrases.



ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
 MACHINÉ : PLAYSTATION 2
 DISPONIBLE : SEPTEMBRE 2003



On parle un peu avant de passer les menottes aux malotrus. On peut aussi leur tirer dans les jambes.



La progression s'opère à la première personne. Aucune phase de poursuite en moto n'est prévue dans cet épisode.



Judge Death a pourtant besoin des êtres vivants pour reprendre des forces et revenir à Mega-City One réclamer son dû, la vengeance. Pas facile d'en savoir beaucoup sur le scénario du jeu, les développeurs préférant attendre la présentation officielle qui se déroulera à la fin du mois de février à Berlin pour en dévoiler un peu plus. On a tout de même réussi à leur soutirer quelques informations et visuels.

Du côté **obscur**

Judge Death fait partie des quatre Dark Judges renvoyés dans leur dimension de malheur où toute forme de vie est bannie. Alors que Judge Dredd enquête sur un vol commis à la banque du sang de Mega-City One, il va s'apercevoir qu'un nouveau groupe de malfaiteurs est dans la place, le Death Cult, dont le dessein inavoué, mais que l'on devine aisément, est d'aider Judge Death à reprendre des forces pour botter les fesses de qui vous savez. Dredd évolue à la première personne. On se doute bien que le juge Anderson viendra lui prêter main-forte, mais on ne sait pas encore de quelle manière, ou s'il sera possible de l'incarner. Judge Dredd aura pour principale mission d'empêcher le retour de Death, qui ne doit pas être considéré comme un criminel de seconde zone puisque chacune de ses apparitions à Mega-City One provoque un carnage et s'accompagne de milliers de morts. Dredd devra en outre patrouiller à travers la cité pour arrêter ceux qui osent s'opposer aux lois en vigueur. Une petite interpellation n'est pas toujours nécessaire avant de tirer sur sa proie. Les développeurs, NDA Productions, nous ont accueillis dans leurs locaux situés à Oxford, au nord de Londres, pour nous montrer les premières images du jeu. Il n'était possible d'évoluer que dans un seul niveau et il faut reconnaître que la prise en main était instinctive et les commandes simplifiées. On remarque tout de suite le style graphique très « bande dessinée » qui donne au jeu une atmosphère particulière à laquelle s'ajoute un rendu proche du cel shading. Les développeurs ont mis au point leur propre moteur 3D baptisé Asura, qui leur a permis d'accentuer la lumière sur les personnages, donnant ainsi aux couleurs des teintes proches de celles que l'on retrouve sur le papier des comics. Il faudra compter sur de nombreux gunfights au cours des onze chapitres de l'aventure. La sortie du titre étant fixée au mois de

septembre prochain, les quelques minutes passées à explorer le premier niveau ne nous ont pas encore permis de nous faire une idée précise du jeu. L'esprit corrosif de la BD est bel et bien là, il reste à voir de quelle manière les développeurs vont l'intégrer au scénario et au déroulement du jeu. Plus de détails le mois prochain, puisque Angel le journaliste de l'extrême va investir Berlin pour récolter de plus amples informations et s'essayer à une version plus avancée.



L'action ne se déroule pas uniquement la nuit et sous la pluie. Des missions en plein jour sont aussi au programme.



Juge et bourreau

C'est sans doute de son origine anglaise que Judge Dredd tire toute sa saveur. Seuls les Britanniques, tout du moins une partie d'entre eux (soyons précis !), sont capables de tirer ouvertement à boulets rouges sur les fondements du système américain pour les tourner en dérision. Il fallait quand même oser créer un monde chaotique et pervers dirigé par une bande de fachos qui se drapent sous l'insigne de la justice. Les créateurs ont d'ailleurs été obligés d'édulcorer leur premier scénario, dont les idées avaient été jugées un peu trop extrémistes. Pour plus de détails, allez faire un tour à cette adresse : www.fortunecity.com/tatooine/spurnik/53/jdredd.htm.



Burnout

Burnout 2 : Point

A mille lieues de

Gran Turismo,

on trouve Burnout 2,

un titre fort bien

réussi, rafraîchissant

et simple (dans le bon

sens du terme).

Après son passage sur

PS2, le voilà qui monte

sur la console

pour les fans sur

GameCube et Xbox.

Ça fait plaisir !

Conduite dangereuse recommandée



GameCube



Au début du jeu, les premiers modèles disponibles font un peu MicroMachines, mais par la suite, on aura accès à de vrais bolides !

Il est bien connu que lorsqu'un jeu marche sur une machine, à moins que le constructeur offre un attaché-case rempli de billets verts pour obtenir l'exclusivité, les éditeurs s'empressent de l'adapter sur les autres machines. Et oui, c'est aussi ça les joies d'un marché avec trois consoles de salon. De ce fait, il est étonnant que Criterion ait attendu autant de temps avant de confirmer le développement de Burnout 2 sur GameCube et Xbox. Au moment de la présentation de la version PS2 qui avait eu lieu cet été dans les locaux de l'éditeur, les développeurs nous avaient assuré qu'il n'y avait aucun plan concernant une sortie sur une autre console. Ben voyons ! On peut donc imaginer que c'est le succès remporté par le titre qui les a fait changer d'avis. Ainsi, c'est avec

une certaine fierté que la troupe de Criterion nous a donné rendez-vous à Londres pour montrer les premières versions jouables à tout un troupeau de journalistes venus des quatre coins de l'Europe. Le lieu de rencontre fut assez spécial. Imaginez un garage type « Chez Lucien & fils » bien roots rempli de voitures tunées avec une sono qui fait « claquer les watts » à donf. Le tout accompagné de « Fish & Chips » bien gras à déguster en guise de déjeuner... Bravo, classe !

Rapide et furieux !

Pour ceux d'entre vous qui auraient passé les trois derniers mois au mitard, Burnout 2 est l'un des jeux de course les plus pêchus du marché. Axé sur une

of Impact

Deux fois plus speed !

Bon ok, j'avoue, je suis en manque de sujet pour cet encadré, mais puisque le principe du titre a été inspiré par *Fast & Furious*, je me suis dit qu'il serait intéressant de vous faire savoir qu'une suite était en cours de préparation. Intelligemment baptisé *2 Fast 2 Furious*, ce nouveau film ne remettra toutefois pas en scène Vin Diesel et Michelle Rodriguez. Quoi qu'il en soit, Paul Walker devrait toujours tenir le premier rôle.



Xbox

Certains véhicules que l'on débloque sont délirants, comme ici ce modèle des années 50.

GameCube



Xbox



Xbox



GameCube

conduite totalement arcade, il ne mise pas entièrement sur la vitesse pure mais plutôt sur une conduite agressive qu'il est indispensable de pratiquer. Montée d'adrénaline assurée ! Comme le dit Alex Ward, « creative manager », l'objectif est de conduire comme un idiot. Plus on prend de risques, plus la conduite est dangereuse et mieux c'est... Une philosophie qui ne colle pas vraiment avec l'extrême rigueur française en matière de prévention routière, mais après tout, il ne faut pas oublier qu'il ne s'agit que d'un jeu vidéo... Bref, pour gagner, il faut piloter comme un ouf, prendre les autoroutes à contresens dans un trafic dense et dérapier à chaque virage. La gestion des accidents est totalement nouvelle puisqu'elle montre les crashes sous un angle spectaculaire. De plus, par rapport au premier volet, les turbos sont beaucoup plus faciles à obtenir. Pour cela, il suffit d'avoir une conduite « sportive » pour remplir la jauge. Les développeurs ont même eu l'idée d'ajouter une sorte de combo qui multiplie le turbo en cas de prise de risque constante. Associez tout ceci à un frame-rate hyper fluide qui ne descend jamais sous les 60 images/seconde et à une bande-son vraiment bien choisie, et vous obtenez un jeu de course ultra-speed. Les développeurs n'ont d'ailleurs jamais caché le fait qu'un deuxième volet n'était pas prévu, jusqu'au jour où ils ont vu le film *Fast & Furious*. Mine de rien, la formule marche à la perfection et donne à ce titre un style bien particulier, qui fait de lui un jeu original et non un simple clone, tout en étant accessible à tout le monde. En tout cas, chez nous, tout le monde était tombé sous le charme.

Quoi de neuf ?

Par rapport à la version PS2, on nous promet des versions GC et Xbox améliorées comprenant des graphismes optimisés, notamment au niveau de l'anti-aliasing (qui, pourtant, était déjà réussi sur la console de Sony), ainsi que de nouveaux effets de reflets sur le sol. D'une manière générale, le nombre de polygones sur chaque véhicule a nettement augmenté, ce qui rend le titre encore plus fin. Niveau son, la GameCube sera compatible avec le Dolby Pro Logic II alors que la Xbox fait la

GameCube



Xbox



Les sauts sont fréquents et permettent de faire augmenter la jauge de turbo.

Xbox



totale avec du 5.1 qui déchire. Sur cette dernière, on pourra d'ailleurs écouter ses propres musiques. On remarque aussi que le support du Xbox Live sera intégré. Hélas, nous qui étions super enthousiastes lors de cette annonce avons été grandement déçus en apprenant que les fonctions online ne comprendraient pas de course en multi, mais uniquement un système de classement mondial qui permettra de comparer ses scores avec les autres joueurs. Bof. Selon les développeurs, les kits de développement du Xbox Live seraient arrivés trop tard... Parmi les bonus communs aux deux consoles, on observe l'ajout de 15 nouvelles zones pour le mode « Crash for Cash », qui consiste à foncer tête baissée sur la route et provoquer un accident, et qui, selon les réactions en chaîne, rapportera plus ou moins d'argent. Niveau circuits, on retrouve exactement les mêmes tracés que sur PS2, sans aucune piste supplémentaire ! Les versions que nous avons pu essayer étaient certes en pré-alpha mais déjà parfaitement jouables, et les animations faisaient preuve d'une grande fluidité. Sachant que les deux sorties ne sont prévues que pour le mois de mai prochain, on peut facilement imaginer que les développeurs vont peaufiner la réalisation jusqu'au dernier moment pour obtenir une galette ludo-numérique (© Aruno) au moins aussi efficace que sur PS2 !

Le magazine + 1 film 7,50 € seulement !

LE MAGAZINE + UN FILM COMPLET SUR DVD

DVD

MAGAZINE

N°10 FÉVRIER 2003

3 ZÉROS
IMPITOYABLE
MEN IN BLACK II
GOSFORD PARK
MARATHON MAN
LE REGNE DU FEU
LA GUERRE DU FEU
L'ÉCHINE DU DIABLE
LA NUIT AMÉRICAINE
À L'OMBRE DE LA HAINE
L'AUBERGE ESPAGNOLE

SE DÉBATTANT ENTRE ACTION ET TÉMOIGNAGE
FIGURE DU GRAND REPORTER
POURRAIT QU'INTÉRESSER LE CINÉMA



WINDTALKERS, BLADE II, LES SENTIERS DE LA PERDITION
SÉRIE MAJEURE : LES EXPERTS

ISSN : EN COURS - NUMÉRO 10 - FÉVRIER 2003 - FRANCE METROPOLITAINE : 7,50 - DOM : 8,50 - BEL : 8,00 - CH : 12,50 - S.S. : LUX : 8,00

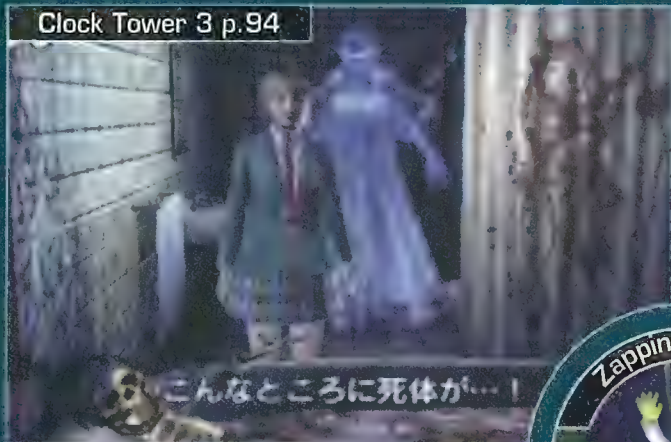
En vente chez votre marchand de journaux

Toutes les sorties japonaises et américaines

Pas glop ! Suite à une petite erreur de livraison, notre colis import a bien failli faire le bonheur d'autres personnes et mettre le magazine dans une panade historique. Imaginez, cinq jeux perdus dans la nature, plus de six pages à remplacer, tout ça dans l'urgence du bouclage : la panique ultime, Greg qui téléphone à Fedex, les mains tremblantes, le front plein de sueur... non pitié, plus jamais ça, c'est trop de souffrance !

Vous imaginez la rubrique Zoom sans les tests, vous ? Inconcevable ! Au menu de ce numéro de mars : de l'épouvante avec Clock Tower 3 dont je n'ai encore rien vu, du concept-art nippon avec Operator's Side, du « role playing » de qualité et l'arrivée de Winning Eleven 6 FE sur la 128 bits de Nintendo ! On a eu chaud, le Mac de Greg aussi, il vient à l'instant de rendre l'âme (sonnerie aux morts). Et voilàaaaaaaa !

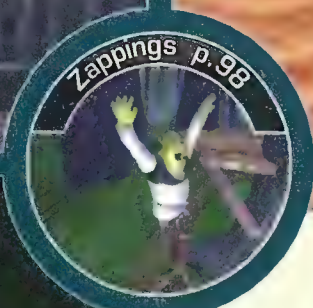
Clock Tower 3 p.94



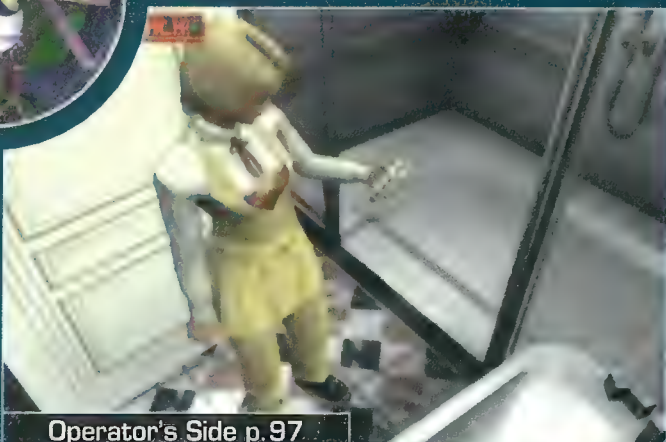
Eternal Arcadia p.92



Zappings p.98



Ikaruga p.95



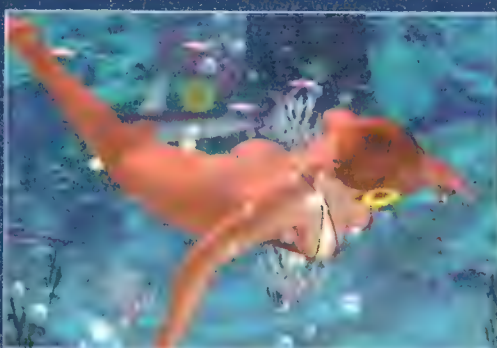
Operator's Side p.97

On se prend pour Guy Roux, Barbie et Larry Flint en même temps...

Note
8/10
Forme d'expression, du Richard Fournier
Journées critiques
5/10
Forme d'expression, du Richard Fournier
Journées critiques

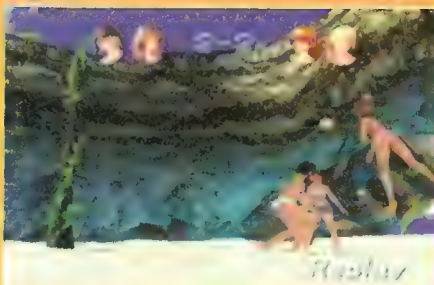
ball

de respect
notre partenaire.



Attention aux trous

Même si le jeu est assez simple et que les personnages se rendent de manière assez automatique vers les points de chute des balles, il sera toujours possible de les feinter. On pourra donc, avec un peu d'expérience, parvenir à lire les mouvements adverses et placer la balle dans un trou du terrain ennemi en contre-attaque.



air à cerner plus autres combattibles. Puis c'est « acheter » leur récriera que vous sa couleur favor- (américaine) et du ts de mer). Une restera plus qu'à antir des perfor- veau ! En cas de nche être déçue lin, fâchée. Mais nt, il y a une peti- re des cadeaux irés de sa propre

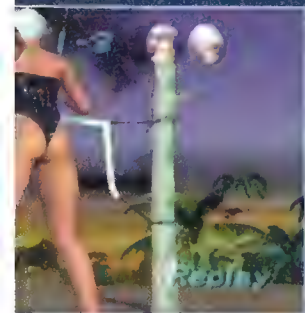
TIT HAUT !

ra se fixer sera la ant qu'il en exis- es du « perfect » et de cadeaux et ir s'acheter tous t donc pas mal e découvrir les débloquent un max um de temps. c'est que chaque nombre limité de ni ne pourra pas, super strings de l avec un maillot offrir, mais ce n'est vous ne pourriez e de gants à Jamel e ruse et de diplo- aire accepte les avagants. Lui faire

le contrat est rempli dans le sens où ce n'est rien de plus qu'une belle carte postale. Agréable à regarder, DOAX excitera la fibre collectionneuse de certains joueurs. Rigolo à jouer, DOAX excitera la fibre arcade des joueurs qui en ont une. Énormément scripté, DOAX excitera la fibre « aventure à la japonaise » des joueurs qui en ont une. Maintenant, savoir s'il répondra à vos attentes ou vous décevra... Si vous voulez vraiment savoir si le soft est fait pour vous ou non, je vous conseille d'essayer ce jeu de drague tout en français à cette adresse www.dating.sim.com et de voir si vous accrochez le style « bon, je me prends un râteau, essayons autre chose ». Si ce n'est pas le cas, vous allez vite tourner en rond et laisser tomber. Quant aux fans de sport pur et dur, mieux vaut laisser tomber : il n'y a aucun tournoi, aucun challenge, même si le jeu à deux est assez mar- rant. Un drôle d'ovni qui mérite malgré tout le coup d'œil. Et pour les fans du genre, quel pied !

Greg

Tina, habillée en bunny girl, parvient à faire des smashes surpuissants malgré ses talons.



é à mettre des strings (enfin, s hein !), vous allez pouvoir saliver devant les replays !

, tout cela est fort joli. Certains er l'image un peu plate au t d'ombre et de lumière. C'est ans la mesure où les ombres t présentes qu'en soirée. En nière est uniformément pré- rier coup d'œil, on ne note rien, que l'on s'aperçoit que, fina- rmes des filles sont plus e soir qu'on remarque une dif- mage... En ce qui concerne t très bon dans l'ensemble, rouve face à des petits bugs non plus honneur à la puis- ox. Les chevilles et poignets t assez raides malgré les pro- dans les modèles 3D des per- os, elles sont belles à regarder nps, mais vous avez 10 % de ur sur un bug qui va vous cas- et c'est bien dommage. Même plus beaux jeux de « sport » nsi qu'une belle vitrine gra- 'est cependant pas une révo- ne s'y trompe pas toutefois,



ot de bain le plus cher du jeu. ... léger. Le faire porter à d'autres nonce comme le défi le plus corsé de DOAX.





Winning Eleven 6

Final Evolution

Un Winning Eleven sur GameCube... Qui l'aurait cru il y a quelques mois. Et pourtant, que les possesseurs de console cubique se réjouissent : dès à présent, eux aussi ont droit au meilleur jeu de foot de toute l'histoire de l'humanité !



➔ Encore une papinade qui va laisser le gardien dans le vent.



➔ Trezeguet est à vingt centimètres de la ligne de but. Cette fois, il n'y aura pas de poteau.



Encore un Winning Eleven... mais cette fois sur GameCube. Sachant que le même titre a été testé il y a à peine un mois sur PS2, voilà la première question qui vient à l'esprit : « les différences entre les deux versions sont-elles flagrantes ? » Et là, je réponds : « Clairement pas ! » Techniquement, il s'agit d'un simple copier/coller, un portage pur et dur. On retrouve les mêmes animations, les mêmes modélisations, les mêmes cut-scenes, les mêmes options... c'est identique point par point. Les développeurs avaient affirmé que le jeu compterait 30 % d'animations en plus, et bien je les cherche encore. En fait, il semblerait que la comparaison était faite avec la première édition de WE 6. On remarque toutefois que le jeu à 4 est cette fois parfaitement fluide, contrairement à l'édition PS2 qui a tendance à « ramouiller ». C'est déjà ça !

MAIS C'EST SUPEEEEEEEEEER !

La seule différence flagrante ne se situe pas au niveau du soft mais au niveau matériel. En effet, le paddle GC impose une nouvelle jouabilité qui se révèle assez déroutante lorsque l'on a l'habitude du pad PS2. Pour commencer, on est obligé de jouer au stick analogique, un choix qui déplaira à certains intégristes de la croix directionnelle (cette dernière se chargeant de changer les tactiques en temps réel). On aurait pu croire que les développeurs allaient exploiter les possibilités offertes par l'analogie de la gâchette R pour moduler la vitesse de course, mais hélas, ce n'est pas du tout le cas. Que l'on appuie à fond sur les manettes ou tout en douceur, on sprinte à la même vitesse. Du coup, la course intermédiaire a été placée sur le bouton Z, ce qui, vu l'accessibilité dudit bouton, ne rend pas son utilisation des plus aisées. Néanmoins, si la prise en main n'est pas forcément évidente lors des premiers matchs, au bout de quelques rencontres, on retrouve très rapidement ses automatismes et on recommence à dribbler comme un dieu vivant. En ce qui concerne le gameplay, il

s'annonce logiquement identique à la version PS2, à savoir génial. Une fois que l'on s'est habitué aux commandes, on retrouve les sensations qui font tout le génie du titre. La circulation de la balle demeure parfaite, les animations toujours aussi extraordinaires, l'I.A. excellente, bref, c'est l'extase. Cela dit, il faut souligner le fait qu'une carte mémoire de 251 blocs est indispensable, car aussi hallucinant que cela puisse paraître, le jeu demande 98 blocs ! De plus, la sauvegarde d'un simple replay vous coûtera la bagatelle d'une trentaine de blocs supplémentaires... ça fait plaisir ! De toute évidence, les équipes de Konami n'ont fait aucun effort pour compresser les données au maximum. Malgré cela, il faut reconnaître que ce Winning Eleven sur GC est toujours aussi surpuissant et qu'il réjouira n'importe quel fan de foot (s'il ne possède pas de PS2). Et voilà ! La démonstration est terminée !

Angel



➔ Des fois, le foot, ça peut ressembler à de la danse...

Winning Eleven 6 Final Evolution

Éditeur	Konami
Dispo. Europe	Tututuuuuu !
Genre	Simulation de football
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Spécial	
Existe sur	PlayStation 2
Compréhension de la langue	Appréciable

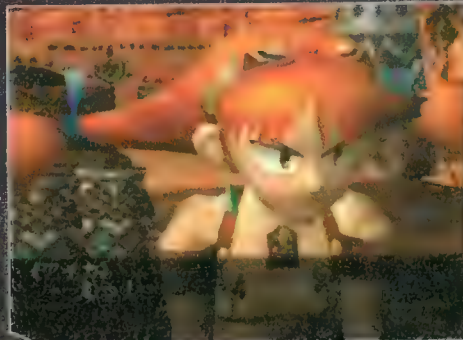


Eternal Arcadia Legend

S'il est un genre dont la GameCube manquait cruellement, c'est bien le RPG ! C'est désormais chose faite, puisque la plus petite des consoles nouvelle génération propose l'un des tout meilleurs jeux de la Dreamcast : Eternal Arcadia, ou Skies of Arcadia en version occidentalisée.



Les combats de navire à navire semblent un peu longs et confus à ceux qui ne seraient pas habitués... Malgré le coup de vieux graphique, ils restent passionnants !

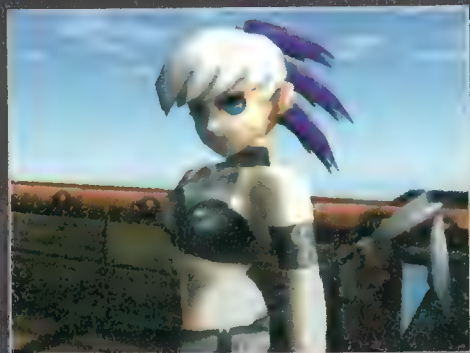


A

près Sonic Adventure 2, Phantasy Star Online et Crazy Taxi, Eternal Arcadia Legend est le quatrième jeu que Sega adapte de sa défunte Dreamcast sur le Cube de jeu. Ce n'est pas que l'on commence à trouver ça lourd, mais il serait temps que la marque au hérisson se penche sur de nouveaux développements totalement originaux, car techniquement, ça va commencer à se voir. Personnages raides, décors assez simples, et surtout, ces petits bugs graphiques inhérents à la DC et son système de compression des textures qui fait que les murs flous deviennent nets d'un coup à quelques mètres du héros. Ça y est les gars, on a compris que vous maîtrisiez l'émulation DC sur GC ! Enfin, là c'est mon côté syndicaliste qui se réveille. Sachez que même s'il commence à dater face aux autres titres GC, EAL est un grand jeu, un très grand jeu, et voilà pourquoi vous ne devez pas le manquer si vous aimez le genre...

IN A WORLD, BEFORE TIME

...comme dirait l'autre ! Car le monde d'Eternal Arcadia est effectivement assez original. Entre le Moyen Âge et les années folles, l'action se situe dans un univers étrange et



Les effets esthétiques des sorts et autres attaques spéciales ont un peu vieilli !



Les temps de chargement très courts sont un vrai bonheur !

onirique composé d'îles flottantes dans le ciel, sans aucun rapport avec les desserts homonymes cependant. Dans cet environnement inhabituel, les pirates du ciel règnent en maîtres. Vyse, l'un d'entre eux, fait partie du groupe des pirates bleus, les « gentils » pirates qui ne tuent pas et n'attaquent que les bateaux militaires. Un jour, lui et ses compagnons font la connaissance de Fina lors d'une attaque de l'un des navires de l'empire Barua. Cette mystérieuse jeune fille aux coutumes et habillements inconnus appartient en effet à une civilisation différente. Et ses connaissances de l'ancienne mythologie pourraient conférer une grande puissance à celui qui en déchiffrera les secrets, mais aussi semer le « dawa » sur le monde si la personne qui s'en empare n'est pas pénétrée de bonnes intentions. N'écoulant que son cœur, Vyse décide d'aider la jeune Fina à trouver les six cristaux de lune nécessaires au réveil des terribles géants, afin de les détruire et pouvoir ainsi regarder le Bigdil sans se préoccuper de l'avenir. De

Eternal Arcadia Legend

Éditeur	Sega/Overworks
Dispo. Europe	N.C.
Genre	RPG
Nombre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (4 blocs)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Skies of Arcadia Legend en US
Existe sur	Dreamcast
Compréhension de la langue	Recommandée



Beaucoup de passages sembleront assez plats aux yeux des contemporains, alors qu'il y a 3 ans à peine, *Eternal Arcadia* était ce qui se faisait de mieux dans le genre. « Avec le temps va, tout s'en va... »

Graphiquement un peu vieux mais toujours aussi efficace !

Note
8/10



► Nintendo : toujours plus !

De nouveaux ennemis et nouveaux boss sont présents dans cette version, à commencer par la charmante Piasol. Bien balèzes, ces boss sont en outre assez bien cachés pour certains d'entre eux et rallongent la durée de vie du soft. Autre nouveauté : le Doc. Ce brave médecin itinérant a ramassé un poussin étrange qui se nourrit exclusivement de poissons lune. À vous d'en trouver 24 à travers le monde, que le Doc vous échange contre de précieux objets.

Le scénario reste excellent, et les scènes de dialogues sont toujours aussi légères et humoristiques. À des années-lumière des monologues style « mais tu peux pas comprendreuh » pour ados rebelles et darks à la FFX.

OOOOH MON BATOOOOOOOOO !

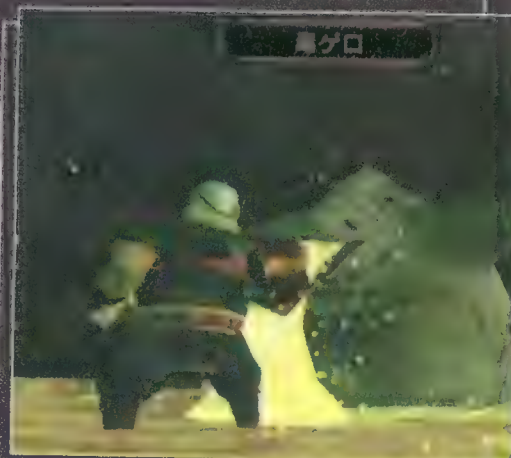
L'un des gros avantages de EAL sur ses concurrents, c'est que les déplacements en bateau sont omniprésents dans le jeu, et ce dès le départ. Alors qu'en général il faut une bonne dizaine d'heures pour avoir son propre moyen de transport dans un RPG classique, là, on peut se balader un peu partout. Des balades fortement encouragées d'ailleurs par le nombre incroyable de trucs et de machins que vous pourrez récolter durant l'aventure. Outre la nourriture pour Cupil (les Chams qui étaient déjà présents dans la version Dreamcast), on trouvera sur la version GC un tas d'autres choses à découvrir, à commencer par les poissons lune, petites créatures invisibles à l'œil nu, que vous devrez pêcher... à l'oreille ! Autre avantage de cette version GC : des nouveaux personnages cachés, qui seront vos ennemis pour la plupart.

C'EST VOTRE DERNIER MOT ?

Enfin, même si techniquement le jeu aurait pu être grandement amélioré, EAL est un excellent titre ! On commence en râlant devant les imperfections, les graphismes un peu simples, les environnements un peu plats, les petits défauts graphiques qui commencent à prendre de l'âge... et puis, passé quelques heures, on cesse nos critiques d'enfant gâté, complètement imprégné que l'on est dans

l'histoire, dans l'univers... Le seul gros défaut d'*Eternal Arcadia* sur DC, c'était sa lenteur. Des combats très nombreux et incroyablement mous qui étaient en effet facteur d'ennui et de fatigue. Ici, on gagne un petit coup de boost très appréciable. On avance comme dans du beurre, avec des déroulements plus rapides, mais aussi des rencontres aléatoires bien moins nombreuses : le pied ! En revanche, les Xp n'ont pas été revus à la hausse, ce qui amènera le joueur à toujours se retrouver « limite » devant les boss. En fait, la première réaction face à EAL c'est de crier au scandale et à l'argent facile que Sega a récolté. Mais à la base, il s'agit quand même de l'un des tout meilleurs RPG de ces 5 dernières années, et il y a tellement de joueurs qui sont complètement passés à côté que, finalement, une bonne séance de rattrapage, ça ne fait de mal à personne... À noter que nous avons utilisé la version japonaise pour les photos du jeu, mais que la version américaine est aussi disponible tout en anglais sous le titre « Skies of Arcadia Legend ».

Greg



Le boss bien dégou des égouts possède une attaque spéciale qui recouvre tout le monde de vomit... Une leçon de savoir-vivre !

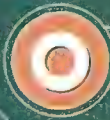


La technique d'Alka déclenchant une tornade de feu permet de frapper plusieurs ennemis simultanément. Et ce avec seulement 4 points d'action. Une attaque très utile pour toute la première moitié du jeu.



Clock Tower 3

Alors que les premiers volets étaient effrayants tout en restant des petits budgets, ce nouveau chapitre de l'horreur ludo-numérique [© Aruno San okans] mêle de grands noms du jeu et du cinéma (tchi tcha)... pour un résultat des plus plats. Masse d'Auge...



n ne se rend pas toujours compte à quel point une jeune fille de 14 ans en jupe plissée et petites socquettes, ça peut être délicat. Prenez la jeune Alissa. Enfin, je veux dire « prenez l'exemple ». À peine rentrée à la maison, elle tombe nez à nez avec un vieux bonhomme inconnu au bataillon de Joinville, et qui la précipite dans une porte temporelle direction... 1942. Oh la vache ! La voici donc confrontée à Sledgehammer, un tueur en série armé d'un marteau, assassin d'une pauvre petite fille de 9 ans. Voilà en substance la trame ultra-simpliste de CT3, à des années-lumière du scénario original : la jeune Alissa va voyager dans le temps, pour débarrasser le monde de ses différents serial killers. Il est vrai qu'on n'a pas forcément besoin d'assassins stupides comme Corroder qui fait fondre ses victimes avec de l'acide, Chopper et ses deux couteaux, Scissorman et sa cisaille géante... Voilà une belle brochette de crétins meurtriers qui font cependant plus penser à des seconds couteaux dans Bioman qu'à d'effrayants tueurs en série assoiffés de sang...

MINUTE DE SILENCE...

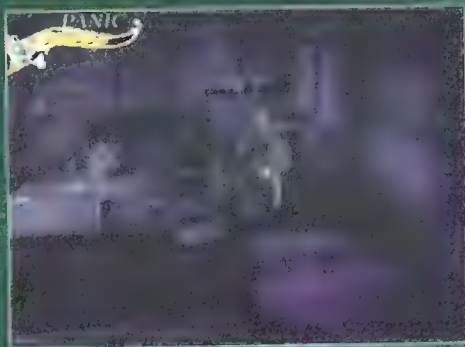
Première constatation : les scènes de transition entre les niveaux sont assez bonnes, voire impressionnantes pour un jeu moyen de gamme comme celui-ci. Renseignement pris, elles ont été en fait supervisées par le regretté Kinji Fukasaku, réalisateur entre autres du très controversé Battle Royale. Réalisées à partir de véritables scènes filmées avec des



Ce méchant clown efféminé est un redoutable tueur à la cisaille géante du nom de Scissorman, le méchant récurrent de la série des Clock Tower. Est-il besoin de préciser qu'il était beaucoup plus sérieux dans les opus précédents ?



On pourra gagner des objets supplémentaires en apaisant les âmes tourmentées des diverses victimes de vos ennemis. En général, apporter un objet cher du défunt sur son lieu de mort sera suffisant...



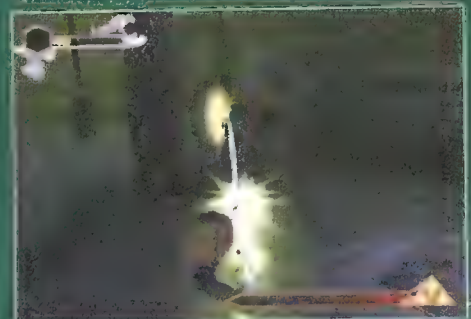
Alissa ne possède pas de points de vie mais une jauge de panique. Lorsqu'elle est remplie, l'héroïne devient incontrôlable et se cogne partout. Si le serial killer la rattrape dans cet état, c'est le Game Over...



Cette petite fille pleure non pas à cause du jus de tomate pourri, mais parce qu'elle s'est fait écraser la tête par le marteau de Sledgehammer. Bien sûr, elle est morte, et ce que nous voyons ici n'est qu'un fantôme.



À la fin de chaque époque, une phase de combat contre le boss du niveau, dans lequel, telle une Sailormoon écossaise, Alissa récupère un arc céleste...



acteurs de chair (fraîche), ces transitions possèdent un pep et une énergie que l'on peine à retrouver dans la plupart des jeux actuels, généralement animés à la main. Et c'est justement le premier problème de Clock Tower 3 : le dynamisme. La jeune Alissa se dirige comme une vulgaire héroïne de Code : Veronica, mais avec un ustensile de technicien de surface profondément planté dans le fondement. Du coup, ça met tout de suite un frein à l'enthousiasme lorsqu'on sait que les courses poursuites avec le serial killer représentent plus de la moitié du jeu. D'ailleurs, en parlant de ces affreux... Les braves gars disposant d'une I.A. assez limitée, il suffira de se planquer, même sous leurs yeux de merde, pour qu'ils vous perdent de vue et rebroussement chemin... voilà qui casse bien l'ambiance. Pour le reste, on perd tout le côté enquête et aventure des précédents volets pour finalement se retrouver face à un Resident Evil light, sans zombies ni armes, avec juste un Nemesis idiot et quelques énigmes. Armé de pas mal de défauts et d'une durée de vie assez courte, CT3 est malgré tout assez sympa et fera pas mal sursauter les joueurs. Mais on est beaucoup plus exigeant après avoir joué à Project Zero, celui qui révolutionna le genre l'année dernière.

Greg

Clock Tower 3

Editeur	Sunsoft / Capcom
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Survival/Horror tendance Rocky Horror
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (687 KB)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Illimitées
Special	
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée



Ikaruga

Alors que l'on se demande encore à combien de polygones se trouve le bonheur, Ikaruga débarque sur GameCube. L'occasion pour les fans d'un genre quasi disparu de réapprendre à aimer les grappes d'ennemis, les scrollings de ouf et les boss belliqueux.



Passer d'une couleur à l'autre est la base d'Ikaruga.



L'art de zigzaguer entre tirs et obstacles.

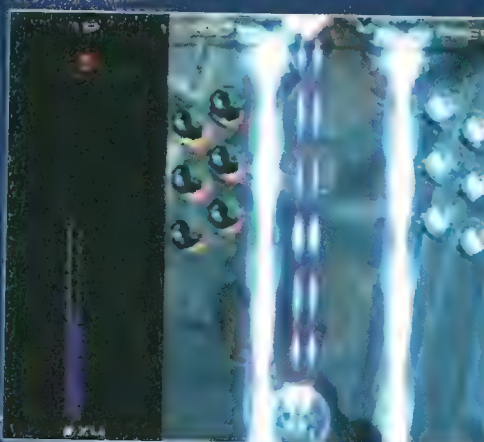


Autrefois prépondérants dans le monde des jeux vidéo, les shoot them up font à présent figure de sinistrés. Dès l'avènement de la 3D, l'intérêt pour ce genre n'a cessé de périlcliter : l'heure était au narratif, à la « cinématiquasisation », à l'implication du joueur, que voulez-vous ! Ce passage au second plan des shoots est très symbolique de l'évolution des jeux vidéo, mais trêve de lamentations passéistes, Ikaruga arrive sur GameCube et compte bien redonner au genre ses lettres de noblesse. Réalisé par les surdoués survitaminés de chez Treasure, Ikaruga se veut le digne héritier du très culte Radiant Silvergun et dispose de nombreux atouts. Tout d'abord, on est séduit par les tons ocres, la variété et la finesse des graphismes, ces derniers résultants d'un habile mélange de 3D et de 2D (tout en se jouant classiquement en 2D). L'animation fait écho à la qualité graphique puisqu'elle met magnifiquement en scène une action ultra-dynamique, un peu à la manière des meilleurs titres du genre sur la regrettée PC Engine. De plus, l'action est idéalement soutenue par une ambiance sonore composée de nombreuses explosions et déflagrations sur un surprenant fond musical aux consonances orchestrales. Mais au-delà de sa réalisation technique de haut vol, Ikaruga vise à innover par son concept dans un genre habituellement empreint de classicisme.

L'OPPOSITION BLANC/NOIR

En effet, le jeu est basé sur l'opposition du blanc et du noir ; on peut donc faire passer son vaisseau d'une couleur à l'autre à volonté. De même, les ennemis et leurs tirs sont divisés selon ces deux couleurs. Ainsi, le concept tient dans la capacité du vaisseau à absorber les tirs de la même couleur tout en étant détruit instantanément par les tirs de la couleur opposée. En contrepartie, les

Des graphismes exceptionnels...



dégâts infligés aux ennemis de même couleur sont divisés par 2. De plus, l'absorption des tirs adverses permet de remplir une jauge destinée à lancer des missiles à tête chercheuse très utiles lorsque la situation devient critique. En effet, même si ce portage GC vise à le faire découvrir à un plus large public, Ikaruga conserve toute sa difficulté. Mis à part l'ajout du mode Conquest pour s'entraîner au ralenti et du mode Challenge permettant de confronter ses scores aux meilleurs de la planète via le site web, cette version reste très semblable à la version Dreamcast et ne propose donc que 5 niveaux. Mais l'intérêt de ce titre 100 % pur shoot concentré ne se limite pas à en faire une fois le tour, et les modes ajoutés soulignent cet objectif. Jouer à Ikaruga, c'est jouer pour le jeu et pour lui seul. Ici, point de progression de l'histoire ou des personnages, on joue pour améliorer sans cesse son score, en particulier grâce aux enchaînements (chains) qui nécessitent une connaissance parfaite du jeu. De ce fait, beaucoup ne verront en Ikaruga qu'un anachronisme bien réalisé dénué d'intérêt, alors que d'autres lui voueront un véritable culte. À vous de choisir votre camp camarades !

Yann

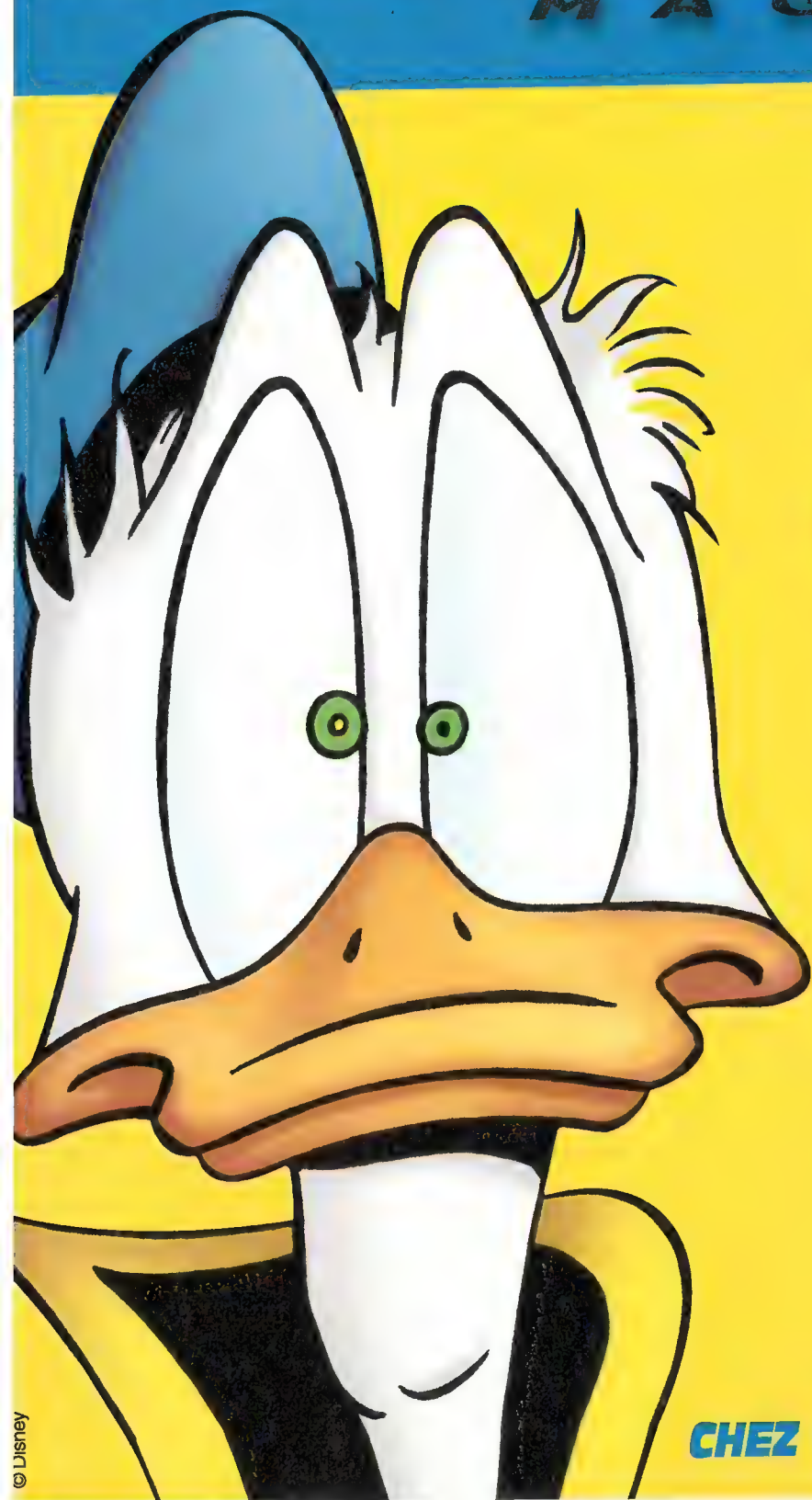
Ikaruga

Editeur	Atari
Dispo. Europe	Avril 2003
Genre	Shoot vertical
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (4 blocs)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	3 (au début)
Spécial	Caravan revival
Existe sur	Arcade, Dreamcast
Compréhension de la langue	Inutile



PICSOU

MAGAZINE



**LE PLUS
FUN DES
CANARDS !**

**Nouvelle
formule
enrichie !**

3,50 €

CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

Toutes les sorties du mois passées au crible

Partir à la montagne ou aller voir les Red Hot Chili Peppers à Bercy ? That is the question. Finalement, après mûre réflexion, ça sera le grand air et la « peuf » ! Pour en revenir à nos moutons, si l'actualité du mois dernier était un peu moribonde, cette fois, on a carrément droit à une avalanche de titres de qualité, que ce soit sur Game Boy Advance, GameCube, Xbox ou PlayStation 2. Un vrai bonheur. Le coup de cœur de ce numéro, c'est incontestablement The Mark of Kri (NDTraz : normal, c'est toi qui l'as testé !), une production bourrée de bonnes idées mais injustement boudée par Sony. Quand on pense au pognon investi dans The Getaway... ça comprend Charles. Enfin, à l'heure où nous écrivons ces lignes à la vitesse de la lumière, Devil May Cry 2 n'est pas encore arrivé sur le bureau de Traz... Pour la petite histoire, sachez qu'outre-Atlantique, cette suite attendue au tournant a été accueillie plutôt froidement par la critique. Suspense donc. Ah ben tiens, il vient d'arriver à l'instant, faut s'mettre au travail !

Capcom vs SNK 2 EO (Xbox)	124
Devil May Cry 2 (PS2)	108
Indiana Jones : le Tombeau de l'Empereur (Xbox)	129
Le Seigneur des Anneaux : les Deux Tours (Xbox)	120
BA 2K3 (Xbox)	118
Sanzer Dragoon Orta (Xbox)	104
ally Fusion (Xbox)	126
ayman 3 Hoodlum Havoc (PS2)	110
resident Evil 0 (GC)	114
Star Wars Bounty Hunter (GC)	127
uper Monkey Ball 2 (GC)	128
he Mark of Kri (PS2)	116
heJam & Earl III Mission to Earth (Xbox)	122
elda A Link to the Past / our Swords (GBA)	112



Top rédac

Réglés comme le papier à musique du grand Wolfgang, les mois s'égrènent avec une régularité métronomique. Ah, il est loin le temps où les vaches étaient maigres et où quelques piètres galettes ludo-numériques (© Aruno) ne nous permettaient point de nous sustenter pleinement. Aujourd'hui, l'avalanche de titres au potentiel sidéral a de quoi nous laisser extatiques. Même si tous ne surprennent pas réellement, la qualité reste bien palpable et chaque tendance est royalement représentée. De Zelda à Panzer Dragoon Orta, en passant par Resident Evil 0 ou The Mark of Kri, la « joubilaçonné » est au rendez-vous. Reste à espérer que le futur soit aussi radieux pour nous autres, joueurs de tous horizons, de toutes confessions, mais d'identique passion. Enfin, on peut toujours rêver...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Tout juste bon à caler une table.	0	6	À acheter éventuellement, si on aime le genre.
Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !	1	7	Un bon jeu à de nombreux égards.
De très grosses lacunes. Urgi !	2	8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
Une minute de plaisir. Et encore !	3	9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
Pourrait vraiment mieux faire.	4	10	Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.
Un jeu tout juste moyen, sans plus.	5		

La rédac en folie !

Karine

Dans mon dernier rêve, je déguste des spaghettis, Angel vient me chercher pour me dire que Traz veut que je conduise et que l'on a tous R-V. au centre du village. La voiture en question est un vieux corbillard dont la clé de contact est bloquée. Mon père veut m'aider ; je refuse en lui disant que si je veux un jour conduire la Ferrari de Traz, je dois me débrouiller toute seule.



Son jeu du mois

Angel

Dans mon rêve, j'étais avec Gana et on courait pour sauver notre peau de je-ne-sais quelle menace. Au bout d'un moment, il s'arrête et me dit : « Non, laisse tomber Angel, je suis foutu, continue sans moi ! » Et là, sans raison, il attend la mort en mimant une poule. Au bout de quelques secondes, voyant qu'il ne se passe rien, il repart avec moi comme si de rien n'était.



Son jeu du mois

Mister Brown

Dans un de mes rêves, il n'y a pas si longtemps de ça, j'étais au pieu avec une meuf sublime.

Nous avons consommé cette nuit de la plus belle des manières et, ô surprise, au petit matin, cette dernière se retourne vers moi. Et qui vois-je, cette p... de tronche de cake ! Depuis, j'ai fait vœu de chasteté !



Son jeu du mois

Trazom

Récemment, j'ai rêvé que les États-Unis allaient bombardier l'Irak, que la Côte d'Ivoire allait se soulever, que l'on retrouvait des milliards de débris de la navette Columbia (et aucun du « boeing du Pentagone »), que tout allait mal dans le jeu vidéo, que l'Europe n'était pas solidaire et que je n'étais pas du tout crédule. Mais bon vous savez, les rêves...



Son jeu du mois

Gollum

J'ai rêvé d'un salon plongé dans la pénombre. Soudain, du plafond, surgit le sosie de Sam Fisher... sauf qu'il a les traits d'Yves Guillemot, patron d'Ubi Soft ! Pas le temps de réagir que la porte s'ouvre. Nolwenn fait une entrée à la Matrix et me tend une enveloppe avec les clés de l'appart où j'habitais étant petit. Waaah, besoin de stabilité moi...



Son jeu du mois

Willow

L'autre fois, j'ai rêvé que je cambriolais l'appartement de Sarah Michel Gellar alors qu'elle prenait une douche. Tout à coup, quelqu'un frappe à la porte, et là, je sais pas pourquoi, j'ouvre et je vois un de mes potes habillé en gladiateur, tout huilé de partout avec des sandales mauves !



Son jeu du mois

Chris

Je me souviens, durant ma période JDR, avoir rêvé d'ébats amoureux avec une elfe. Julo, lui, a fantasmé sur la cousine Duke de Shériff fais-moi peur. Willow, c'est la sœur d'Actarus qui l'a fait vibrer. Quant à Kendy, c'est Marilyn Manson qui lui a fait des avances, une sombre nuit de pleine lune...



Son jeu du mois

The Legend of Zelda (GBA)

Resident Evil 0 (GC)

The Mark of Kri (PS2)

Resident Evil 4 (GC)

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Zelda A Link to the Past/Four Swords (GBA)



Resident Evil 0 (GC)



NBA 2K3 (Xbox)



The Mark of Kri (PS2)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

Rank	Game	Score	Change	Direction
1.	The Legend of Zelda The Wind Waker (GC)	27 pts	+1	↑
2.	Splinter Cell (Xbox)	18 pts	=	
3.	GTA Vice City (PS2)	17 pts	-4	↓
4.	ICO (PS2)	14 pts	-1	↓
5.	Winning Eleven 6 Final Evolution (PS2/GC)	14 pts	=	
6.	Hitman 2 (PS2/Xbox)	12 pts	=	
7.	Resident Evil (GC)	9 pts	+1	↑
8.	Project Zero (PS2)	8 pts	+2	↑
	Star Fox Adventures (GC)	8 pts	-1	↓
9.	Colin McRae Rally 3 (PS2/Xbox)	6 pts	=	
10.	WRC II Extreme (PS2)	5 pts	-2	↓
	Pokémon Sapphire (GBA)	5 pts	=	
	Shrek: The Game (PS2)	5 pts	=	

JOYPAD MÉGASTAR

Eh bien voilà une véritable avalanche de Mégastars ! Normal vu la saison, me direz-vous, les petits flocons, tout ça... Mais cela n'a rien d'habituel pour notre petit landerneau. NBA 2K3 (Xbox), Rayman 3 Hoodlum Havoc (PS2), Super Monkey Ball 2 (GC), Resident Evil 0 (GC), Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours (Xbox) et Zelda A Link to the Past/Four Swords (GBA)... Un joli défilé de « Restas » !



ON EN RÊVE DÉJÀ...


[illegible]

Rayman 3 Hoodlum Havoc (PS2)

Elwood

Ambiance Ring:

ne fille aussi accueillante que Laura dans SH2 me saute sur le paf, toutes griffes sorties. Elle tente de me déchiqueter... Je l'attrape par les pieds, son corps raidit à l'équerre et je lui cogne le crâne comme un sourd contre un mur. Le choc flippant, est qu'elle se marre en faisant des gros trous dans la cloison...

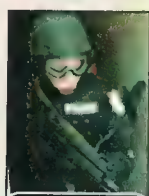



Son jeu du mois

Kendy

J'ai rêvé que

nous étions des SWAT avec Willow. Dans un train ressemblant à un immense cabanon, un enfant a prophétisé ma mort. Au sous-sol, une fenêtre s'est ouverte et Gana (de *Joystick*) m'a balancé un pot de confiture piège. De la main, j'ai fait un signe d'engagement à Willow, puis nous avons pris d'assaut la cave...



Son jeu du mois

Rehan

D'habitude, je ne

me souviens jamais de mes rêves. Sauf la nuit où j'ai fait ce rêve absurde dans lequel je tenais un discours éloquent sur la passion du travail bien fait et les vertus de la déontologie journalistique à Lara Fabian, récalcitrante, dans un sombre bureau. Brrr.



Son jeu du mois

Greg

Des fois, je fais

des rêves bizarres. Je suis
tranquille, dans le noir. D'un
coup, une violente suite de bruits
survient, comme des chansons
déformées par la haine et un
volume sonore surpuissant.
Ensuite, de violents flashs de
lumière agressent mes yeux.
C'est l'heure de se lever...



Son jeu du mois

July

Dans mon

Dans mon dernier rêve, je courais sur la file de gauche du périph en compagnie de Karine. Ensuite, je suis arrivé dans le café situé près de notre ancien bahut, pour faire un flipper avec un pote. Là, surprise, voilà que le frère

jumeau de
**Michael
Jackson**
apparaît en
poussant
des cris.
Quant à
la suite...



Con iou du maie

The Legend of Zelda (1986) The Mark of the Mantis (1982) Super Monkey Ball 2 (1999) F-117 Stealth Fighter (1997)

Machine
XboxGenre
Shoot them up

Panzer Dragoon Orta



Après trois merveilleux épisodes sur Saturn, la saga Panzer Dragoon renaît enfin sur Xbox. Comme on s'en doutait, le jeu exploite au mieux les capacités de la bécane de Billou pour nous offrir un beau spectacle, mais il reste très « roots » dans son gameplay... If you see c'que j'veux dire.

On pourrait même dire qu'il revient aux sources, d'ailleurs, car je vous rappelle qu'après deux shoots, le très culte troisième volet de la série offrait un gameplay beaucoup plus profond et intéressant, en mélangeant phases d'action à dos de dragon, phases d'aventure à pied et même gestion RPG... Ahhh, quand j'y repense, Azel avait grave la classe ! Bref, tout ça pour dire que le petit dernier, Orta, redevient ainsi ce que l'on appelle un « rail shooter ». Les fans de la première heure savent déjà à quoi s'attendre, tandis que les néophytes – ou ceux qui auraient loupé le coche à l'époque – pourrout être surpris et déçus par ce gameplay franchement dépassé, il faut bien l'admettre.

Retour aux sources

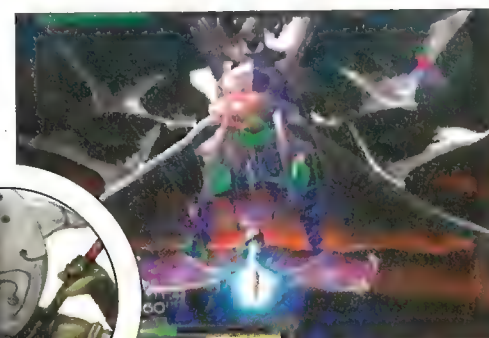
En gros, vous ne dirigez que vaguement le dragon monté de la nouvelle héroïne. Le déroulement des niveaux est parfaitement linéaire ; on peut changer le rythme en poussant de grosses accélérations, ou au contraire en freinant la cadence ; on peut aussi regarder autour de soi en basculant la vue, mais le dragon ne fait qu'avancer dans son chemin prédéfini, tandis que pour blaster tous les ennemis qui apparaissent alentour, vous ne dirigez réellement que le viseur ! Voilà donc pourquoi on parle de « rail shooter » : le défilement se fait comme sur des rails et... on shoote ! On trouvait pas mal de jeux du genre il y a quelques années, mais depuis l'avènement de la 3D, il est carrément en voie de disparition. Ce type de progression et de gameplay a clairement vieilli et pourra donc en choquer plus d'un aujourd'hui sur Xbox... Mais lorsqu'on sait à quoi s'attendre, finalement, il y a beaucoup de bonnes choses à tirer de ce Panzer Dragoon Orta ! Il offre tout d'abord de merveilleux graphismes (les photos ne lui rendent pas vraiment justice, malheureusement), de jolies musiques, un univers riche et très accrocheur et même quelques subtilités dans le gameplay... Oui, oui ! Car il ne faut pas se leurrer, il y a toujours eu du bon old school et du mauvais ! Pour le joueur qui sait à quoi s'attendre, tout un tas de petites choses s'additionnent et font d'Orta un vrai bon trip.



➤ Lorsqu'il y a beaucoup de gros ennemis à l'écran, la forme intermédiaire du dragon est préférable.



➤ Cette bataille contre la flotte impériale a permis aux développeurs de caser tout un tas de mouvements de caméra dynamiques.



fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Smilebit (Japon)
Genre	Shoot them up
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes DD
Nbre de niveaux	10 (+ 12 petites missions bonus)
Spécial	Dolby Digital 5.1, HDV
Existe sur	Rien d'autre



Un univers travaillé

Tout d'abord, il y a cette « touche », cette « patte » Panzer Dragoon. Depuis le premier épisode où tout a été inventé (le célèbre auteur Moebius avait d'ailleurs donné un coup de main à Sega à l'époque), cet univers a quelque chose d'original et de très accrocheur... Dans un monde post-apocalyptique bourré de tribus nomades, de ruines, de monstres et de bestioles bizarres, un Empire s'est levé grâce à l'utilisation de technologies destructrices très



➤ Clin d'œil au deuxième épisode, cette mission commence au sol, quand le dragon a perdu l'usage de ses ailes.



← Ce quatrième Panzer Dragoon ne trahit pas l'ambiance graphique et l'atmosphère unique de la série.



Antique mais subtil

Panzer Dragoon Orta a beau offrir un gameplay d'un autre âge, la formule n'en demeure pas moins améliorée par rapport aux épisodes précédents. Old school n'est pas forcément synonyme de basique ou d'inintéressant, et comme je vous le disais plus haut, on trouve ici quelques subtilités captivantes... Pour tout reprendre depuis le début (certains d'entre vous n'ont peut-être jamais joué à l'un des trois premiers épisodes sur Saturn), le dragon progresse donc comme sur des rails tandis que vous déplacez le viseur pour blaster tous les ennemis qui se présen-



➤ Contre une multitude de petites cibles, la forme « Glide Wing » est largement préférable.

La boîte de Pandore

Le menu « Pandora Box » vous permet d'approfondir l'expérience à mort ! Complètement vide au départ, elle se remplira petit à petit, selon votre temps total de jeu, vos performances ou vos classements en mission. Vous trouverez différentes informations écrites comme avec tous les termes classes et expliqués dans l'encyclopédie, mais aussi revoir des scènes cinéma-

tiques de tous les épisodes, consulter vos records et même découvrir 12 petits niveaux bonus dans la peau de différents personnages ! Évidemment, vous pourrez également refaire chaque mission individuellement, en changeant pas mal de paramètres, mais aussi... et surtout... rejouer... AU PREMIER PANZER DRAGON... ET EN ENTIER S.V.P. !

Vous débloquerez des tonnes de nouveaux éléments en progressant : des cinématiques, des illustrations, des glossaires et tout un tas de choses permettant d'approfondir l'univers de la série et de mieux comprendre le scénario.



Panzer Dragoon a pas mal vieilli... Mais il reste encore parfaitement jouable et agréable. Certes, les défauts techniques sautent aux yeux aujourd'hui, mais il garde de grandes qualités, comme par exemple ses musiques fantastiques.

Vous trouverez également 12 missions bonus ! Sept sont réservées à l'histoire d'un jeune garçon de l'Empire, dont le destin est lié à celui d'Orta, et cinq autres représentent une série de challenges rigolos impliquant différents personnages et véhicules.



Les cinématiques sont à l'image du reste du jeu, magnifiquement belles.

Panzer Dragoon Orta

tent... ça vous l'aviez compris ! Il est possible d'envoyer des rafales en pompant sur le bouton d'attaque, ou bien de maintenir appuyé ce dernier pour verrouiller plusieurs cibles en même temps et les blaster avec des lasers plus puissants et autoguidés. Un radar vous indique la position des ennemis autour de vous, ce qui permet d'utiliser les touches L et R pour faire basculer la vue sur l'un de vos côtés ou même derrière vous. À force de shooter, votre jauge « Berserk » se remplit et vous permet, lorsqu'elle est pleine, de lâcher une attaque spéciale dévastatrice. Il est également possible de donner des coups de boost ou de décélérer, pour éviter certaines charges ennemies et certains obstacles. Mais le plus intéressant reste la possibilité de transformer votre dragon. Il est en effet proposé de passer à tout moment d'une forme à une autre, pour coller plus ou moins aux différentes situations. La forme « Heavy Wing » vous octroie une grande puissance de feu, mais un nombre de verrouillages de cibles réduit, des déplacements plus lents et une mobilité restreinte (impossible de donner des coups de boost ou de décélérer). La forme « Glide Wing », quant à elle, est beaucoup plus défensive. Elle offre une grande mobilité pour éviter les feux ennemis, propose trois jauges de boost/décélération ainsi qu'un verrouillage automatique des cibles en mode rafale. Cela dit, la puissance de feu est réduite, tandis qu'il est impossible d'effectuer le fameux verrouillage multiple des deux autres formes. La forme « Base Wing », enfin, propose un bon compromis entre la transformation offensive et la transformation défensive. Vous trouverez sans doute votre attitude préférée, mais il faudra nécessairement passer régulièrement de l'une à l'autre durant les niveaux, tout du moins si vous espérez obtenir de bons scores en Easy ou simplement survivre en Normal et en Hard ! Chaque niveau vous proposera également de ramasser des items servant à augmenter le niveau d'expérience et à faire évoluer le look du Dragon. Chacune des trois formes peut être ainsi améliorée indépendamment, selon vos préférences. À vous de choisir si vous voulez tout mettre dans une seule transformation pour être surpuissant dans un domai-



Le dragon suit une route définie mais il est possible de le déplacer un petit peu dans la zone de l'écran, pour éviter des obstacles ou des projectiles.



La forme « Heavy Wing » verrouille moins de cibles mais fait plus de dégâts.

ne, ou bien équilibrer le niveau des trois formes, chacune d'entre elles étant forcément utile durant certains passages... Contre des cibles peu nombreuses et mobiles, utilisez l'attaque pure ; contre des cibles multiples et rapides, utilisez plutôt la défense pour plus de mobilité et de rapidité de feu. Votre survie et vos scores (important pour tout débloquent) dépendront de vos choix et il faudra bien connaître les niveaux pour s'en tirer. Les combats contre les boss vous demanderont également plusieurs essais pour trouver les bonnes stratégies. C'est même contre eux que toutes les possibilités de la jouabilité seront exploitées. Notez par exemple que les touches de Glide (accélération et décélération) vous serviront à tourner autour des boss pour éviter des tirs trop puissants, ou simplement chercher leur point faible. Voyez d'ailleurs ici les seuls moments où vous pourrez réellement sortir des « rails ».

Un bon trip old school

Bref, malgré ses faiblesses apparentes et son gameplay venu d'un autre âge, Panzer Dragoon Orta a de bien bonnes choses à offrir à ceux d'entre vous qui savent à quoi s'attendre... On se laisse volontiers absorber par cette formule qui mélange habilement graphismes somptueux, musiques « exotiques » bien tripantes, découvertes visuelles étonnantes et scènes d'action rythmées par des mouvements de caméra sympas ou par vos lasers qui déchirent le ciel... Un vrai petit voyage qui, malgré sa durée de vie réduite, donne vachement envie de recommencer chaque niveau et de débloquent tous les éléments de la Pandora Box. La note reflète avant tout l'intérêt et la qualité intrinsèque de l'ensemble, car il apparaît évident que l'on eut préféré quelque chose de plus proche du troisième épisode, avec une véritable aventure et des éléments RPG en plus des phases de shoot. Mais si le gameplay old school ne vous dérange pas plus que cela, n'hésitez surtout pas à vous laisser tenter !

Julo



Il faut tourner autour de ce boss pour trouver son point faible.

Notes

15 Technique

C'est un rail shooter : le défilement est précalculé et la progression réduite, mais le jeu est d'autant plus beau.

18 Esthétique

Les niveaux sont magnifiques et très variés, l'atmosphère et le design admirablement travaillés.

17 Animation

Rien à signaler : le jeu tourne parfaitement bien, dans toutes les situations intrinsèques.

16 Maniabilité

C'est old school, mais parfaitement bien géré. La marge de progression est grande et les sensations sont bonnes.

17 Sons

Bruitages corrects et musiques vraiment excellentes... Moins cultes que dans le premier épisode, mais bon.

15 Durée de vie

En Normal, vous aurez fini les 10 missions en 5 heures environ. Ensuite, c'est « débloquent-land » et missions bonus.

+ Plus

Design, graphismes et musiques. Les nombreux bonus à débloquent. De bonnes sensations.

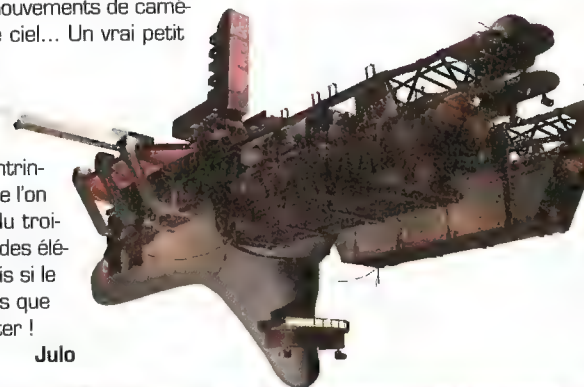
- Moins

Assez court. Gameplay très old school.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

D'après les dernières rumeurs, la saga Panzer Dragoon ne serait pas près d'hiberner à nouveau. Il se dit en effet qu'un nouvel épisode sera présenté à l'E3 prochain et qu'il s'agira d'un jeu Xbox jouable online !



L'avis de Julo

Je ne regrette pas de m'être replongé dans cet univers si mystérieux et attirant qu'est celui de Panzer Dragoon. Malgré le manque relatif de nouveautés et le gameplay vieillissant, j'accroche toujours autant à la formule... Mais pourquoi ne pas avoir inclus une aventure RPG comme dans Azel ?

L'avis de Willow

Un design toujours aussi fabuleux, des musiques oniriques, une réalisation graphique splendide... Ce nouveau Panzer Dragoon a du charme, sa réalisation et son ambiance font clairement oublier le minimalisme relatif du gameplay qui, lui, n'a pas évolué depuis la Saturn.

Machine
PlayStation 2

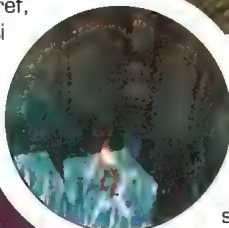
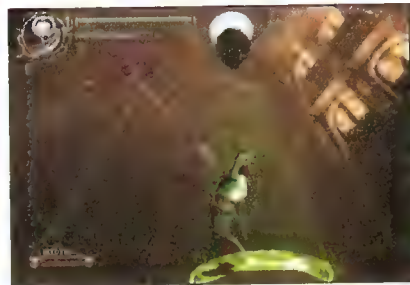
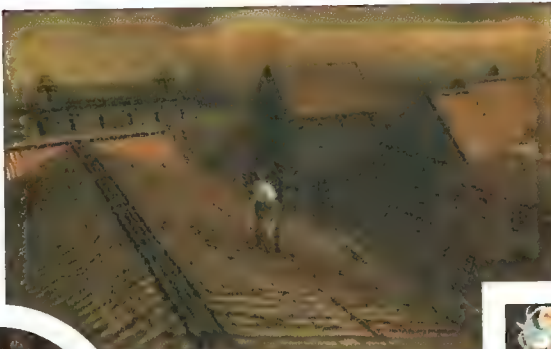
Genre
Action



Devil May Cry 2

Prévu en version import, Devil May Cry 2, le titre le plus attendu de ce mois de mars, déboule plus tôt que prévu en Europe (27 mars). Chouette ? Le coup du soufflé qui se dégonfle, ça vous dit vaguement quelque chose ?

Devil May Cry premier du nom avait une sacrée personnalité, fait assez rare de nos jours : les développeurs de sieur Hidei Kamiya avaient réussi à créer un héros charismatique au style nonchalant disposant d'une vraie personnalité, des décors d'une splendeur visuelle qui fait encore date aujourd'hui, et surtout à donner un nouveau souffle au jeu d'action pure et dure grâce à une mise en scène et un rythme effrénés très inspirés du style cinématographique des frères Wachowski. Bien sûr, avec un peu de recul, on pourra émettre quelques réserves sur le fond du gameplay assez bourrin, mais Capcom n'a jamais eu l'intention de faire dans la finesse avec Devil May Cry. Bref, quand on a connu un premier volet aussi jouissif, forcément, on attend énormément de sa suite. A priori, pas de quoi se ronger les ongles d'inquiétude : DMC a fait rentrer pas mal d'argent



dans les caisses, Capcom dispose d'un vrai savoir-faire, les développeurs maîtrisent de mieux en mieux les entrailles de la PlayStation 2, et contrairement au cinéma, les suites ont toujours surpassé le jeu original jusqu'à présent... sans compter que la vidéo présentée à l'E3 et plus récemment la démo jap' ne laissaient augurer que de bonnes choses.

Alors ? Alors ?

Devil May Cry 2 tient sur deux DVD-Rom. Dans le premier, on incarne Dante. Le second, lui, met en scène un nouveau personnage répondant au nom de Lucia, une jeune femme capable de se métamorphoser, à l'instar de notre héros, en démon destructeur. Une story-line commune aux deux jeux pour le prix d'un, ma foi, ça commence plutôt bien ! L'action de ce second volet se déroule sur une île rocailleuse et asséchée qui fait bigrement penser à la Sicile. Nos deux créatures pseudo-démoniaques vont devoir affronter Arius, le dirigeant d'une puissante corporation (la CEO). Notre rond-de-cuir adepte des sciences occultes fricote avec le diable et semble préparer un sale plan qui menace l'intégrité physique des habitants de l'île.

Indigence scénaristique

Très rapidement - dès le premier niveau en fait - on sent que quelque chose cloche, qu'il y a comme un énorme pli dans la maquette. Le scénario est tout

➔ En termes de capacités, Lucia saute plus haut que Dante et est plus speed au corps à corps.

d'abord introduit n'importe comment, de manière brusque et frustrante : on saute un peu du coq à l'âne, comme ça, en un claquement de doigts. Cette mauvaise impression va malheureusement se confirmer tout au long du jeu. La story-line donne franchement l'impression d'avoir été traitée par-dessus la jambe. Les cut-scenes sont rares, le peu de dialogues font franchement pitié. Pire, Dante ne tease même plus ses adversaires, il se contente de les regarder avant de les affronter et perd au passage beaucoup de sa personnalité. Alors que les scénaristes auraient pu développer le personnage en revenant sur ses origines et les liens avec le monde des ténèbres, on doit ici se contenter de deux ou trois malheureuses allusions à son père Sparda. Le pire dans cette affaire, c'est qu'il n'y en a pas un pour rattraper l'autre ! Concernant Lucia, on n'est guère mieux loti. Pour commencer, le caractère design de l'héroïne manque cruellement d'ima-



➔ Un scénar' bien ridicule !

fiche technique

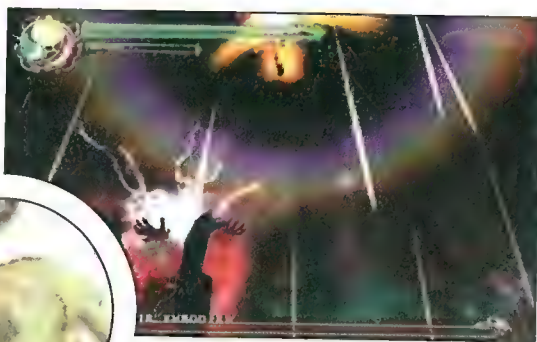
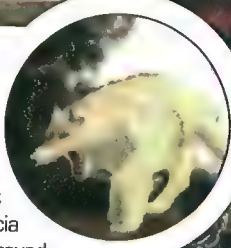
Editeur	Electronic Arts
Développeur	Capcom
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes et continues
Nbre de missions	30
Special	Grosse déception
Existe sur	Bien d'autre



gination : imaginez un ninja avec une tête de tox', un bassin aussi large que celui de J-Lo et des cheveux en laine rouge... Et sa voix, ah mon dieu, sa voix ! Non seulement elle pleurniche tout le temps, mais en plus la doubleuse est tellement motivée que ça donne l'impression que Lucia a le Q.I. d'une palourde ! Quant à son background, les scénaristes nous servent tous les poncifs niais du genre. On atteint littéralement le summum du ridicule quand Arius prononce en plein milieu du jeu cette grande phrase : « Je suis ton père ! » ARF ! ARF ! Désolé pour le « spoiler », les gars ! Quant au méchant, il cherche juste à réunir d'anciennes reliques pour initier un rituel qui lui permettra de devenir le mal incarné. Suppeeeeer !

Ange déchû

Outre un scénario inexistant, Devil May Cry 2 déçoit énormément par son design. On est très loin de la splendeur graphique du premier volet. Non seulement les textures sont moins riches (c'est à se demander s'il s'agit du même moteur 3D), mais en plus, cette suite a beaucoup perdu de son karma



Des mouvements de caméra bien foireux !



Les environnements n'ont plus rien de gothique !

gothique. En effet, si le thème du premier environnement flirte avec l'esprit visuel de DMC, pour le reste des niveaux, les développeurs ont opté pour un design technologique ultra-conventionnel à base d'usine, de villes modernes, de plate-forme pétrolière... Un décalage difficile à accepter, témoin du manque total d'inspiration de l'équipe. Les level-designers ont vraiment multiplié les fautes de goût ! Même les boss et les ennemis sont moins charismatiques. À cela s'ajoute une focale beaucoup trop éloignée qui met mal en valeur l'esthétisme des poses stylisées des héros et qui, du coup, fait ressembler DMC 2 à un jeu d'action 3D banal. Autre truc bien crispant : la caméra se place mal pendant les combats, il arrive souvent que les ennemis se trouvent hors champ. Un défaut qui rend certaines phases vraiment pénibles.

Gameplat (© Mister Brown)

Une question vient alors à l'esprit : quoi de neuf côté gameplay ? Hélas, pas grand-chose à signaler, excepté la possibilité de courir sur les murs (ça ne sert quasiment jamais), d'effectuer un back-flip en prenant appui sur une paroi, de tirer la tête en bas (pas super efficace), et l'apparition bien inutile d'un réticule d'acquisition de cible. La gestion des pouvoirs, quant à elle, a beaucoup perdu en intérêt ; on sent moins la montée en puissance des personnages et les pouvoirs sont visuellement moins percutants. Le gameplay de DMC2 donne franchement l'impression d'avoir été simplifié à outrance. Ok, le premier volet était bourrin, mais là, on atteint des sommets ! Il est parfaitement possible de finir le jeu en se contentant de pomper mécaniquement sur la touche de tir ou de frappe sans chercher à effectuer des combos ou des juggles, les ennemis étant aussi réactifs que des laitues. D'autre part, les boss, à quelques rares exceptions, ne posent aucun problème. Bref, il y a zéro idée dans cette suite, aucune véritable innovation, on ne vibre à aucun moment, l'ambiance est ratée. Encéphalogramme plat, sauf pour les final-boss de Lucia et Dante. Enfin, on torche les deux scénarios très rapidement ! Comptez 3 heures de jeu pour les 13 missions de Lucia et environ 5 pour les 17 missions de Dante. Très honnêtement, je préfère mille fois jouer à un titre comme Dead To Rights ou The Mark of Kri. Devil May Cry 2 n'apporte rien. En définitive, un raté monumental.

Willow

Les nouvelles attitudes de Dante ont la classe !

Notes

14 Technique

Des ralentissements contre les boss et des décors pas toujours bien texturés. Effets convaincants.

13 Esthétique

Une réalisation graphique largement en deçà du premier volet. Des fautes de goût impardonnables.

16 Animation

Quelques ralentissements. Les attitudes de Dante ont plus la classe que celles de Lucia.

16 Manipulabilité

Les angles de caméra compliquent souvent la tâche. Prise en main des personnages instinctive.

14 Sons

Là encore, on se situe un bon cran en dessous du premier volet. Les musiques sont vraiment pourries.

9 Durée de vie

Une aventure sans grand intérêt et une durée de vie anémique qui flirte avec les 8 heures de jeu !

+ Plus

Les deux boss de fin. Les attitudes de Dante.

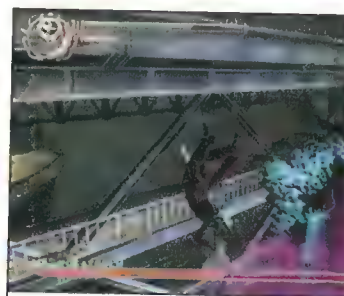
- Moins

La durée de vie riquiqui ! Scénario inexistant, ultra-bourrin. Focale pas au point du tout.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le développement de Devil May Cry 2 n'a pas été confié à l'équipe de Kamiya (DMC 1). C'est Tsuyoshi Tanaka qui a été cette fois-ci choisi comme maître d'œuvre. Pour la petite histoire, notre homme bossait avant dans la presse japonaise et il s'agit là de son premier titre en tant que producteur. L'apprentissage est rude...



Les nouvelles attitudes de Dante ont la classe !

Mais encore ?

La encore, on est déçu par l'armement. On s'attendait à des trucs un peu nouveaux, plus imaginatifs. Malheureusement, les développeurs se sont contentés du strict minimum. Plusieurs types d'épées (longues, courtes, larges), un fusil à pompe, les Desert Eagle, des mitraillettes, un lance-roquettes (!) des shunkens... mais où diable sont passés les poings d'Inch et Alastor ? Il est aussi dorénavant possible d'upgrader toutes les armes. Enfin, un système d'amulette a fait son apparition et permet d'associer trois pouvoirs démoniaques (par exemple récupération, attaque de feu et vol) mais les possibilités ne sont pas si mirobolantes que ça. Sachez également qu'après avoir fini les deux scénarios, vous aurez la chance de pouvoir saper nos deux héros avec des fringues Diesel ! Quelle joie ! Perso, pour Lucia, j'aurais préféré gagner de nouvelles coiffures ! Vous pourrez jouer indépendamment toutes les missions du jeu en mode Normal ou Difficile et accéder à une sorte de mode Arène dans lequel il faudra enchaîner un maximum de créations. En oui, les bonus sont à l'image du jeu !



L'avis de Willow

En comparant à Devil May Cry 1, Devil May Cry 2 est clairement passé à côté de quelques clés. Le jeu est moins amusant, mais il est difficile au point de le qualifier de premier jeu. Un titre moyen, certes, mais pas imaginer sans grand intérêt ludique.

L'avis de Gollum

Impressionnant, Dante a décidé de régresser ! Choquant de constater que ce second volet se révèle moins beau, moins intense, moins jouable que son illustre aîné. Scénario absent, classe évanouie, caméras souvent pathétiques... pas de doute, la déconvenue est plus que cruelle ! C'est ça de mettre une « petite » équipe sur un tel projet. Too bad !

Machine
PlayStation 2

Genre
Plate-forme



Rayman 3 Hoodlum Havoc



D'apparence très proche de ses aînés, Rayman 3 corrige certaines erreurs du passé en se rendant plus accessible au grand public. Cette fois, le gameplay favorise l'action et la réalisation demeure un modèle de finition. La classe internationale, quoi.

Dans ce nouvel épisode, Rayman ne sauve plus les Lums :

il les attaque de front ! André, un vil Lum noir, a en effet transformé tous les Lums rouges à son image, faisant d'eux de coriaces ennemis qui n'auront de cesse de vous barrer la route durant toute l'aventure. Cette dernière débute alors que votre pote Globox, gentil mais complètement à la masse, avale malencontreusement cette vermine d'André... Le but de votre quête sera ainsi de lui filer un coup de main en l'accompagnant à travers les 10 mondes et les 44 niveaux qui composent le jeu, histoire de trouver un bon toubib capable de régler le problème digestif.

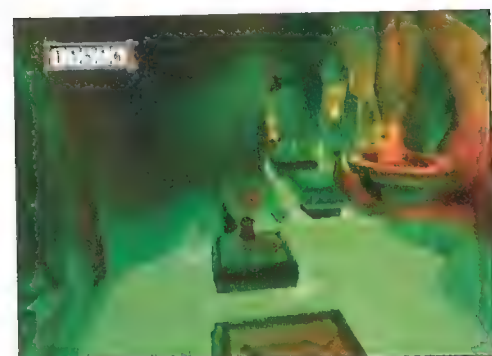
Réalisation léchée

Comme à l'accoutumée, ce nouveau Rayman émerveillera vos sens avec une réalisation globalement d'excellente facture. Que ce soit techniquement ou esthétiquement, vous n'aurez de cesse d'être impressionné par le degré de finition de l'ensemble. Les environnements sont d'une variété et d'une qualité



➤ Les boss sont souvent très longs à battre.

➤ Un système de lock permet de se faciliter la vie lors des scènes d'action.



➤ Les phases de plate-forme sont toujours de la partie, mais Rayman est désormais beaucoup plus tourné vers l'action !

graphique impressionnantes (globalement comme sur GameCube, un petit effet de flou en moins), l'animation ne souffre d'aucun ralentissement, l'ambiance sonore est excellente, les effets spéciaux sont nombreux et toujours très réussis... Bref, nous avons là l'un des jeux PS2 les plus jolis ! L'univers de Rayman devient un peu plus « dark » qu'avant, plus varié et recherché dans certains aspects... Vraiment, les designers ont eu le temps de peaufiner le travail et ça se voit ! Bon, pas la peine de tergiverser pendant des heures : la série nous a habitués à un certain degré de qualité dans la technique, les graphismes, l'ambiance visuelle et sonore, et encore une fois c'est une réussite !

Formule retravaillée

Le gameplay offre le même niveau de finition... Comme dirait « Chen » Norisse : « Ça fait plaisir ! » Dans le fond cependant, pas mal de choses ont changé depuis le dernier épisode. Tout d'abord, l'orientation est bien plus ciblée action. Vous passerez le plus clair de votre temps à démolir du Lum noir en lançant vos poings. Un système de lock permet de ne pas rater sa cible et de la frapper en choisissant un côté ou l'autre. Les phases de plate-forme restent d'actualité (Rayman peut toujours planer avec ses cheveux, se suspendre grâce à certaines surfaces, etc.), mais sont beaucoup moins présentes et difficiles. Idem pour tout ce qui concerne la réflexion : vous ne resterez jamais bloqué sur des énigmes anormalement compliquées, la progression est cette fois assez simple pour coller aux exigences des plus jeunes joueurs. Bref, par rapport à Rayman Revolution, y a pas photo : Rayman

est devenu plus accessible, plus grand public. Cette fois, la progression dans les niveaux se fera grâce à différentes transformations (5 en tout) que vous découvrirez assez rapidement et qui vous conféreront des pouvoirs spéciaux. En gros, il s'agit de costumes aux couleurs différentes qui permettent de frapper plus fort (rouge), de lancer des chaînes pour s'agripper et se balancer dans le vide (bleu), de lancer des minitornades pour faire tomber certains ennemis ou activer des mécanismes (vert), de balancer des missiles qu'on guide ensuite au paddle comme dans MGS (orange), et enfin de voler quelques instants pour atteindre certaines plates-formes haut perchées (jaune)... Et voilà, la démonstration est terminée ! C'est en usant de ces 5 pouvoirs au bon



➤ Des canettes magiques permettent à Rayman de se transformer et d'obtenir de nouveaux pouvoirs. Toute la progression est basée sur leur utilisation.

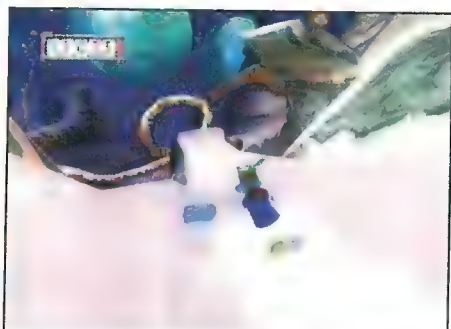
fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft (France)
Genre	Plate-forme
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nombre de niveaux	44
Spécial	
Existe sur	GC (bientôt Xbox et GBA)



Le jeu offre une grande variété dans les situations et dans le gameplay. Ici, il faut frapper des canons aux quatre coins d'un bateau pour venir à bout d'une série de gros poissons !

Ce nouveau Rayman revoit son niveau de difficulté à la baisse et s'oriente beaucoup plus vers l'action



➤ Dans cette scène, Rayman se la joue rider de l'extrême sur son snowboard. La classe.

Bonus en pagaille



En progressant dans l'aventure, en ramassant des tas d'objets et en libérant le plus possible de « Pizêtres », vous gagnerez et cumulerez des points. Ces derniers vous permettront de débloquer une tonne de bonus, dont les plus surprenants restent sans doute les nombreux mini-jeux. On va du Rayman en 2D au simili FPS, en passant par le jeu de tennis et tout un tas d'autres challenges rigolos, issus du jeu ou complètement originaux. La classe !

moment, au bon endroit et dans le temps imparti (chaque costume a une durée d'utilisation limitée) que vous pourrez progresser dans les niveaux. Il faudra de temps en temps déplacer des objets (ou des bichons), mais ce genre de mécanique est assez rare... Bref, entre blaster tout ce qui bouge et se transformer pour obtenir de nouveaux pouvoirs, Rayman 3 offre un gameplay bien plus orienté action qu'avant, moins prise de chou et plus accessible pour les plus jeunes.

Une valeur sûre !

Ainsi, la formule manquera sûrement de challenge pour certains d'entre vous, mais la durée de vie et le plaisir de jeu restent franchement acceptables, d'autant que le gameplay offre en plus une variété toute particulière. En effet, sans parler des nombreux mini-jeux à débloquer (cf. encadré), Rayman 3 surprend sans cesse le joueur avec ses petites idées et trouvailles qui viennent en permanence briser la monotonie. L'aventure commence par exemple avec une séance où Rayman vole à toute vitesse, suspendu à Murphy ; un combat de boss vous demande de prendre le contrôle de quatre canons sur un navire ; des phases de snowboard sur fond psychédélique entrecoupent chaque monde ; Rayman pourra être rapetissé et devra récupérer sa deuxième chaussure dans une sorte de mini-jeu d'autos tamponneuses... Bref, les surprises sont nombreuses, et ce tout au long de l'aventure... Pas de quoi s'en-



➤ Les niveaux sont tous magnifiques, mais malheureusement jamais bien vastes.

nuyer une seule seconde ! Pour finir, notez également que l'humour est omniprésent, grâce à des dialogues et des répliques très rigolotes, qui sont balancées tout au long du jeu par les différents personnages. Le tout début de l'aventure est franchement tordant et les nombreuses références vous feront toujours sourire. Voilà, c'est ce que j'appelle une formule gagnante ! Comme à l'accoutumée, les fans de plate-forme en général en auront pour leur argent, et ceux de Rayman en particulier découvriront un virage intéressant vers l'action qui ne lui enlève rien de son charme... au contraire !

Julo



➤ Les environnements sont très variés et toujours très agréables à regarder. Du beau boulot !

Notes

18 Technique

Un moteur d'excellente facture, affichant de jolis graphismes et tournant à merveille.

17 Esthétique

Un look très cartoon, des niveaux variés, toujours très travaillés... Du boulot bien fini.

17 Animation

L'animation ne souffre d'aucun ralentissement et tout ce petit monde bouge très bien.

16 Manipulabilité

Malgré de très rares problèmes de caméra, le gameplay ne révèle pas de problème majeur.

19 Sons

Musique et bruitages d'excellente facture. Répliques rigolotes par centaines. Un régal.

16 Durée de vie

Vous en aurez pour votre argent : 44 niveaux, des tas de situations variées et même des mini-jeux bonus !

+ Plus

Réalisation travaillée et parfaitement finie. Gameplay varié et bien équilibré.

- Moins

C'est devenu un peu trop facile.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le site de Rayman 3 vous permettra de vous imprégner un peu plus de l'ambiance qui règne ici et d'en apprendre davantage sur le background du jeu. Voici l'adresse pour les curieux : www.rayman3.com/fr.

L'avis de Julo

Rayman 3 est sans aucun doute l'un des meilleurs jeux de plate-forme du moment. Dans la forme, il reste dans la plus pure tradition de la série, mais offre cette fois un challenge beaucoup plus tourné vers l'action et l'accessibilité. Idéal pour les plus jeunes d'entre vous, très rigolo pour les autres également.

L'avis de Kendy

Rayman 3 est l'épisode le plus varié, le plus drôle et le plus axé sur l'action de toute la série. Avec ses tonnes de mini-jeux et son principe d'armures, il opère un véritable changement de cap vers une identité plus forte. Bref, Rayman 3 est plus que jamais arrivé à maturité !

Machine
Game Boy Advance

Genre
Action/Aventure

GAME BOY
ADVANCE

Zelda A Link to the Past / Four Swords

mega
Joypad
star



Le voilà enfin en version portable ! J'en ai rêvé il y a plus de 10 ans et Nintendo l'a fait ! Me voilà parti pour passer de longues nuits blanches devant ma GBA rétro-éclairée « kitée » à l'Afterburner ! Et franchement, Zelda n'a rien perdu de son charme !

Quelle préciosité : le mythique Zelda de la Super Nintendo sera enfin disponible sur nos ch'tites GBA. Aaaaah... Zeldaaaaa... Que de souvenirs. Ce fut à l'époque révolue où mes parents m'interdisaient de jouer longtemps à mes consoles chéries, car j'étais un véritable cancre au lycée. Du coup, j'étais obligé de brancher le jeu en fourbe pendant leur absence, ou bien d'aller chez des potes pour profiter de leur télévision en toute impunité. Bref, aujourd'hui, le problème ne se posera plus puisqu'il sera plus commode d'utiliser sa GBA en douce, et même prochainement de jouer dans l'obscurité sous les couvertures grâce à la nouvelle GBA rétro-éclairée (SP) qui sera disponible en mars. Tout ça pour vous dire que l'on a beau se plaindre de la politique de recyclage des anciens titres de Nintendo, au final, on tombe toujours sous le



charme de la nostalgie. Cela dit, Zelda A Link to the Past est sans conteste l'un des meilleurs épisodes de la série et c'est la raison pour laquelle il mérite amplement d'être redécouvert. Quant aux néophytes, ils prendront un pied monstre en goûtant à ce titre fabuleux qui mélange savamment action, aventure et énigmes ultra-chiades ! Tin-tin-tin (musique de Link brandissant un objet) !

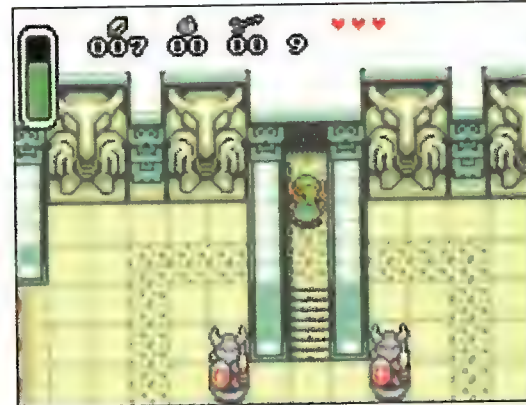
Mystère Cocktail !

Zelda est donc un titre d'action/aventure au scénario peaufiné et aux principes particulièrement « addictifs ». Il propose des phases de recherche, avec une foule de mini-quêtes à mener pour gagner des objets spéciaux (marteau, nageoires, grappin, gants de fer...), de l'action, avec des ennemis à trituer et des rupees (la monnaie locale !) à collecter,



➔ Vous venez de sauver Zelda de sa triste cellule en l'escortant jusqu'au sanctuaire.

En tapant sur les boules de cristal, vous pouvez abaisser les barrières.



sans oublier les habituels donjons dotés d'énigmes surpuissantes à résoudre. C'est ce cocktail détonant qui fait de Zelda un titre si atypique et inimitable. Bien entendu, l'aspect le plus intéressant du soft réside dans la résolution des donjons. Chaque salle possède un casse-tête à résoudre (statues à pousser, interrupteurs camouflés, pièces secrètes à dynamiter...) pour obtenir des petites clés qui vous permettent d'ouvrir des portes scellées, le but de la manœuvre étant de récolter la grande clé qui déverrouille l'accès au boss. Sachez sinon que le titre présente un total de 12 châteaux à la mécanique cognitive particulièrement diabolique dont la principale propriété sera de mettre votre sens de la logique à rude épreuve. En somme, crétins s'abstenir !

fiche technique

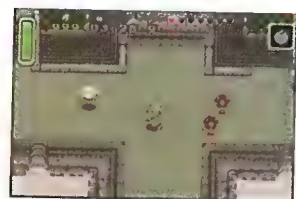
Éditeur	Nintendo
Développeurs	Nintendo/Capcom (Japon)
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	2 à 4 (mode Four Swords !)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de donjons	12
Spécial	2 jeux en un !
Existe sur	Super Nintendo


➔ Cassez le masque en ferraille de ce boss à l'aide de votre marteau pour le battre.

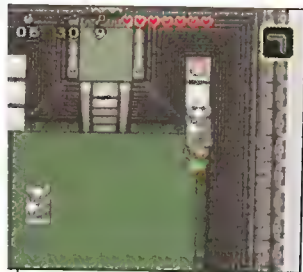


Un jeu truffé de finesses

Non seulement Zelda est « un jeu intelligent » (le slogan de pub des premiers softs Nintendo !), mais en plus, il recèle tout un tas de subtilités qui contribuent à nous immerger efficacement dans son univers féerico-médiéval. Par exemple, pour détecter la présence de pièces secrètes, il est possible de tâter les murs avec son épée et d'apprécier les variations de sons émis (bruits plus graves). En utilisant de la poudre magique sur certains ennemis, vous pouvez gagner des bijoux ou des fluides de magie. Il est également possible de capturer des fées avec un filet à papillons et de les revendre au potier du village pour récupérer 100 rupees ! Dans l'une des maisons, sous un pot, se cache un poulet. Si vous saupoudrez le volatile de poudre enchantée, il se transformera en jolie jeune fille !!! Et la liste des surprises est longue ! Mais ne soyons pas rabat-joie, nous vous laissons le plaisir entier de les découvrir par vous-même !!! En somme, c'est une véritable contrée virtuelle qui se tiendra dans le creux de votre main, avec sa populace et ses mystères insondables ! Trop géniaaaaaaaaaaaaaa !



Lorsque votre jauge de vie est pleine,  votre épée lance des éclairs !



➔ Poussez cette statue sur l'interrupteur pour activer l'ouverture de la porte.



La suite de votre quête se déroule dans une dimension parallèle.



Le mode Four Swords

Zelda Four Swords est une petite modification qui se pratique en coopération de 2 à 4 amis. Hélas, il vous faudra 4 cartouches, ainsi que 4 personnes pour pouvoir en profiter pleinement. En effet, la majorité des énigmes proposées par les donjons de ce mode requiert 4 perso. pour franchir la plupart des obstacles. On retrouve les habituels casse-tête à base de rochers à soulever à plusieurs, d'interrupteurs à activer à plu-



➔ Ce bloc ne peut se déplacer qu'avec 4 personnes !

encore d'ennemis à anéantir. La nouveauté symbolique du jeu repose sur la possibilité de sauter et de jeter ses collègues pour les faire traverser des gouffres, ou encore effectuer une « courte échelle » en équilibre pour passer certains muets. Autrement, en prenant un maximum de joyeux l'interfaçage du jeu augmente automatiquement les capacités de votre personnage (vitesse de déplacement, dégâts infligés et endurance). Bref, Z4S mélange à la fois esprit de groupe (pour résoudre les énigmes) et egoisme retors (pour la récupération du butin). ! Bref, cela crée une rivalité bien conviviale dans les parties dont les niveaux en grand nombre recèlent des trésors !

Zelda demeure toujours
aussi **charismatique**
et **génial**, le mode
Four Swords est un
véritable régal !

**Un titre toujours
aussi captivant**

En ce qui concerne la réalisation de Zelda A Link to the Past, il faut avouer que le soft n'a pas pris une ride. La production est toujours d'actualité avec un esthétisme fort mignon et des animations très abouties de votre personnage. Il suffit de regarder Link se déplacer de façon penaud pour tomber tout de suite sous le charme ! Autrement, du point de vue sonore, vous retrouverez, en sus des classiques bruitages de la version originale, des « digitalisations » de cris pour Link, les mêmes que l'on peut entendre dans le truculent Zelda sur GC. Pour en venir à la conclusion de notre verdict, il est vrai qu'il ne s'agit ici que d'une adaptation d'un jeu Super Nintendo. Je vois déjà germer des polémiques à deux euros sur le bien-fondé de cette conversion. Mais heureusement, la cartouche dispose d'un second soft : Zelda Four Swords, une quête multijoueur bien sympathique qui se pratique de 2 à 4 joueurs via le câble Link, et que nous vous décrivons par ailleurs plus en détail dans notre joli encadré. Quoi qu'il en soit, Zelda A Link to the Past demeure un soft d'action/aventure captivant, qui n'a pas son pareil. Il fait partie de ces titres fabuleux tant imités mais jamais égalés. En substance, que vous ayez déjà terminé le jeu sur Super Nintendo ou que vous soyez un fan de RPG, vous ne le regretterez absolument pas ! Je vous le recommande !

Kendy

Notes

Technique

De l'excellente 2D sur GBA ! Les ralentissements de la version Super Nintendo sont désormais absents !

18 Esthétique

On dirait un dessin animé mignon ! C'est coloré et épuré dans la plus pure tradition des jeux Nintendo.

18 Animation

Link possède une démarche mignonne et les ennemis tournent la tête avant de vous foncer dessus !

19 *Maintenabilité*

Tout répond à la perfection ! On ne souffre pas de passer des 6 touches de la SN aux 4 boutons de la GBA.

18 SONS

Des cris digitalisés de Link ont été rajoutés en sus de la bande sonore originale.

16 Durée de vie

Il vous faudra plusieurs semaines avant d'en explorer tous les recoins et d'en venir à bout !

Plus

Des donjons surpuissants.
Une réalisation excellente.
Le mode 4 Swords en sus.

Moins

4 cartouches pour
le mode 4 Swords...
Lisibilité des énigmes moins évidente.

Note d'intérêt

Plus loin...

Tout le jeu est intégral-
ment traduit en français,
dieu, merci ! On retrouve
la même qualité de tra-
duction que dans la ver-
sion Super Nintendo
européenne, donc pas de
grande révolution de ce
côté-là. Voilà, c'était la
minute nécessaire de mon-
sieur Cyclopède.



L'avis de Kendy

Zelda A Link to the Past. Four Swords est une aventure étonnante et portable. C'est avec un plaisir non dissimulé que j'ai pu profiter de ce jeu du poids des années. On se redécouvre toujours avec autant de plaisir les étonnantes effets du syndrome d'Alzheimer. Le mode Four Swords est jouissif

L'avis de Gollum

Sur Super Nintendo, *Zelda A Link to the Past* avait envoûté mon esprit ! C'est sûr, cela remonte, mais aujourd'hui quel plaisir de le redécouvrir sur GBA. Très nostalgique pour les plus vieux, grande aventure pour les néophytes. Sans parler du mode Four Swords, absolument savoureux. Une cartouche délicieusement joustive.

Machine
GameCubeGenre
Survival/Horror

Resident



Evil 0



Voilà un titre sujet à polémiques. Oh, il n'en fera pas naître de grosses, mais certaines voix, portant plus loin que les poings brandis, se font désormais vivement entendre. On peut reprocher à RE 0 bien des choses, et louer en même temps nombre de ses qualités. C'est avant tout une histoire de cœur...

Difficile d'avoir un avis tranché sur Resident Evil 0... Franchement, j'ai beau me creuser la tête à la petite cuillère, en raclant les bords, j'ai beaucoup de mal à émettre un jugement définitif sur ce titre. Pourtant, il faut bien se lancer. Dans son test import, Gollum, grand fan de la série, vous a déjà fait part de son sentiment mitigé, souligné par une « sanction » de circonstance : une note de 7 sur 10. Le lancer de tomates virtuelles de certains fans a alors commencé, tandis que d'autres

aficionados, les dents largement découvertes, se ralliaient à la bannière ensanglantée de notre spécialiste de Resident Evil. En l'espace de trois pages, deux clans s'étaient formés. J'avoue avoir, pour ma part, une relation moins profonde et viscérale avec la série gore de Capcom. D'abord, il faut le dire, je suis un assez mauvais joueur de Resident. Je me perds tout le temps, je suis super lent, je n'optimise rien du tout, je me prends la tête avec la gestion des objets mais bon, j'aime bien l'ambiance, le trip, et au final, j'ai joué à tous les épisodes de la série jusqu'à présent. Mon point de vue est donc celui d'un « spécialiste » un peu dilettante, qui ne s'intéresse pas forcément au moindre détail, comme certains gros fans. J'ai pesté contre RE 0, oui. Mais il m'a également fait passer pas mal de bons moments.

Ce qui est nouveau... et ce qui ne l'est pas

Revenons rapidement sur le scénario de RE 0, histoire que tout le monde y comprenne quelque chose. L'action qui se déroule ici est antérieure à l'histoire du premier Resident Evil. On retrouve Rebecca Chambers, charmante jeune femme membre des STARS, accompagnée d'un ex-Marine évadé, Billy Coen. Partenaires obligés de cette aventure, Rebecca et Billy nous font vivre pour la première fois dans l'histoire de la série un système assez intéressant : le « Partner Zapping ». Du début du jeu jusqu'à la fin, vous dirigerez en effet constam-



➤ RE 0 propose une option 60 Hz. Ouf ! J'ai dû la zapper, comme un nase, dans la version preview...

ment, et tour à tour, ces deux personnages principaux. La plupart du temps, le perso que vous ne manipulez pas directement vous suivra, et il tirera sur vos ennemis en même temps que vous. Vous avez néanmoins la possibilité de le laisser seul, de le manipuler avec le petit stick à droite (ce qui ne sert quasiment jamais) ou bien de lui demander de vous suivre sans tirer, histoire d'éviter de gâcher des munitions. Bon, dans le fond, c'est assez bien pensé, mais dans les faits, il faut bien avouer que l'on se sert de cette option de façon assez limitée. Capcom aurait certainement pu aller beaucoup plus loin, et nous proposer des énigmes plus intéressantes que « Rebecca met un objet dans le montage, Billy le récupère et le modifie, puis il le renvoie ». Bonjour la perte de temps... Les coffres ont ici disparu. Il vous faudra donc désormais échanger les objets entre vos deux personnages, ou bien les laisser



➤ Ces singes mutants sont rapides et coriaces. Des petits Hunters avec des poils...



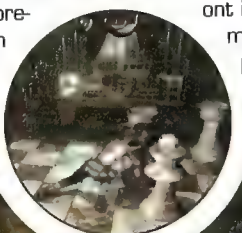
➤ Ce solide gaillard ne passerait certainement pas un contrôle antidopage...

fiche technique

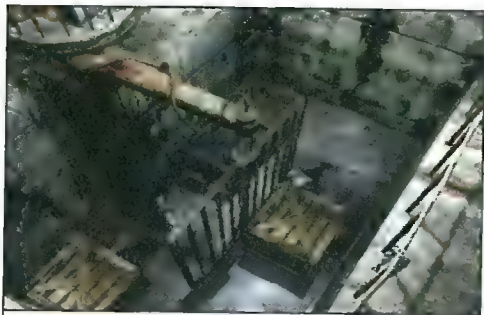
Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Genre	Survival/Horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes
Nbre de CD de jeu	2
Spécial	60 Hz
Existe sur	Rien d'autre



➤ Au travers de cette langue de feu s'exprime le langage primaire du fusil à pompe.



➤ Conservez vos munitions de magnum pour les moments difficiles. Ou alors amusez-vous à faire sauter des têtes de zombie, comme ça, pour le plaisir. C'est cool aussi...



→ Le « poussage » de caisses... Le genre d'énigmes gavantiques typiques de la série.



→ Albert Wesker, l'homme aux lunettes noires greffées sur le nez.

Et paf ! Écrasé comme une m... ouche.



Définitivement superbe, RE 0 pêche par manque d'ambition... tout en restant un modèle du genre



Notes

17 Technique

Difficile de reprocher quoi que ce soit à RE 0 au niveau technique. Capacités superbement exploitées.

19 Esthétique

Le jeu est aussi beau que la version remake. Une tuerie graphique qui fait du bien aux « neuneuls » !

16 Animation

Déplacements raides, mais c'est un style... Sorti de là, les mouvements font très naturels.

15 Maniabilité

C'est raide tout ça, c'est pas pratique... Mais c'est typiquement du Resident Evil.

16 Sons

Ambiance glauque, musiques angoissantes... Dommage que le Surround ne soit pas géré.

14 Durée de vie

Le système de jeu à deux ne donne pas forcément envie de rejouer, contrairement à la version remake.

+ Plus

Qualité principale : le jeu est ultra-beau. Un univers définitivement prenant.

- Moins

Chargements un jour, chargements toujours... Des systèmes de jeu vieux comme Hérodote.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

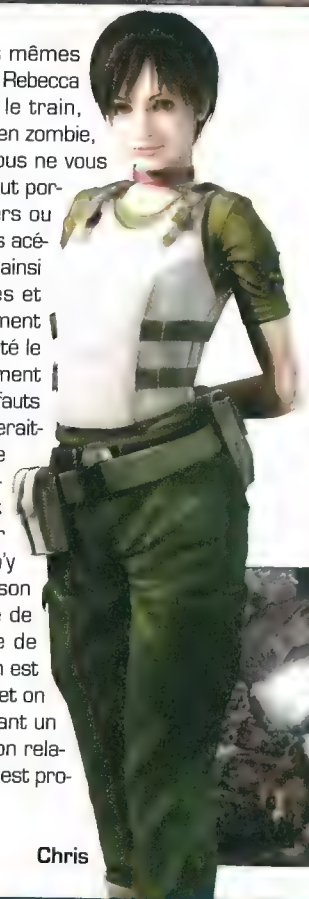
Les internautes en herbe seront ravis de savoir qu'à partir du www.biohazardfrance.com, de nombreux autres sites sont accessibles. Ce portail vous mènera vers des sites de fans parfois singulièrement intéressants. Celui du « collectionneur », par exemple, fait le point sur les goodies de la série ou vous montre des publicités passées dans des magazines japonais ou américains. Bon surf !

Mais pourquoi j'accroche ?

Malgré le ton un peu acerbé qui était le mien dans le précédent paragraphe, je dois bien avouer avoir été bluffé par RE 0. D'abord, et même si l'apparence ne fait pas tout, ce nouvel épisode GC fait, une fois encore, dans le graphisme très haut de gamme. Il ravira bien des joueurs par ce seul aspect. Ensuite, et malgré des mécanismes de jeu antédiluviens, on ne peut pas s'empêcher d'avancer, histoire d'en découvrir toujours davantage. Le système de « Partner Zapping », quoique limité, présente également quelques différences sympathiques par

fois. Il ne se passe pas forcément les mêmes choses selon que vous jouiez avec Billy ou Rebecca (pendant le compte à rebours, dans le train, Rebecca reconnaît Edward transformé en zombie, par exemple). Du côté des ennemis, vous ne vous lasserez pas d'exploser du zombie à bout portant ou de retrouver araignées, Hunters ou ce bon vieux Tyrant. Des singes aux crocs acérés viennent grossir ce joyeux bestiaire, ainsi que les fameux zombies-leech, rapides et inquiétants, qui vous explosent littéralement à la figure après que vous leur avez porté le coup fatal. Bref, RE 0, c'est le changement dans la continuité, avec plein de petits défauts que l'on aurait aimé voir corrigés (ne serait-ce que la jouabilité, toujours identique depuis le premier épisode !). Mais la recette fonctionne, et ce avec toujours autant d'efficacité, même si j'avoue ne pas avoir eu les tripes constamment nouées en m'y essayant. À partir de là, il faut choisir son camp : soit on est sévère et on décide de ne pas cautionner à l'infini la politique de « recyclage » de Capcom (Gollum), soit on est plus nuancé, genre on s'en fout un peu, et on se dit qu'on se trouve quand même devant un sacré bon jeu (moi). En l'occurrence, mon relatif détachement par rapport à la série lui est profitable. D'où ma note plus clémente...

Chris



L'avis de Chris

On a fait critiquer RE 0. Capcom commence à faire de cette série son nouveau Street Fighter, enchaînant les épisodes et minimisant les nouveautés. Difficile de faire la tête boudeuse, mais de même, tant le jeu est bluffant. Un produit de qualité sans grandes surprises, peut-être, mais qui satisfera à mon avis nombre de joueurs.

L'avis de Gollum

Certes, RE 0 impressionne par sa réalisation. Certes, l'aventure reste efficace et, parmi les meilleures disponibles sur GC, mais comment ne pas se sentir frustré par sa narration anecdotique ou ses nouveautés à peine développées ? Le gameplay n'a su évoluer en 6 années, il est temps que Capcom réagisse... pour le bien de sa saga.



The Mark of Kri

L'industrie du jeu vidéo se repose sur ses lauriers, l'originalité et les bonnes idées se font de plus en plus rares, alors forcément, quand une production sort du lot, ça se remarque ! C'est le cas de The Mark of Kri. Un titre ambitieux mais qui a clairement manqué de soutien !

The Mark of Kri, quasiment personne ne l'attend. Quoi de plus normal : ce titre développé par San Diego Studios, que nous avons découvert au détour d'un stand lors de l'E3 2002, ne semble pas intéresser plus que ça les équipes marketing de Sony. Le géant du jeu vidéo a en effet très peu communiqué sur ce titre, préférant mettre en avant de plus grosses productions comme le très raté The Getaway (ah, le manque de feeling...) ou encore Primal, qui, à l'heure actuelle, ne nous est toujours pas parvenu dans une version décemment testable ! Il est vrai que comme ça, vu de loin, du fond de la salle des tests par exemple, The Mark of Kri ne paye pas de mine avec son design épuré très inspiré de Disney. Le scénario peut également paraître assez bateau : à une époque très reculée, celle du Fer, l'avenir de l'Homme est menacé par la découverte d'un terrible sort composé de six phrases maudites permettant de relier le monde des ténèbres à celui des humains ! Vous allez incarner Rau, un guerrier, une sorte de croisement tribal entre Joe l'Indien et Conan le Barbare (rien à voir avec cette tapette d'Aragorn, donc), qui ne rêve que d'une chose, partir à l'aventure. Pas super original, certes.



➤ Un exemple de stealth-kill : Rau vient de saisir un ennemi et le fracasse contre le mur.

Crom !

Mais ce jeu d'action montre très rapidement son véritable visage et se révèle bourré de bonnes idées. Alors que la plupart des productions actuelles se contentent de ressasser paresseusement des recettes éculées (le parc de PS2 installées promet de toute façon un minimum de rentabilité), les développeurs de TMoK ont préféré se creuser la caboche pour relancer un peu le schmilblick. La première surprise vient donc du système de combat véritablement novateur : San Diego Studios a mis au point un système de lock astucieux qui donne la possibilité de combattre plusieurs ennemis simultanément sans que cela parasite la jouabilité ou la lisibilité de l'action. Plus concrètement, avant d'attaquer l'ennemi, vous allez vous servir du stick analogique droit pour désigner vos cibles prioritaires. Une touche (en l'occurrence @, ⊗ et ⊙) est alors attribuée à chaque ennemi. Au début, il est possible de se concentrer sur trois cibles ; par la suite, une fois que vous aurez trouvé le bâton et la hache, ce chiffre pourra monter jusqu'à 9 ! Plus subtil, vous pouvez choisir de vous focaliser sur seulement deux ennemis, ce qui laisse un bouton libre pour construire des enchaînements plus meurtriers. Le résultat à l'écran est véritablement impressionnant. En fonction

➤ Le système de combat permet d'assigner une touche à un, deux, trois, voire neuf ennemis à la fois. Tout dépend de l'arme que vous portez.



➤ Il est possible d'effectuer des stealth-kills sur deux adversaires simultanément ! Classe !



de la distance et de la position de l'ennemi, les coups changent et s'enchaînent de manière très fluide. On assiste à des passes d'armes super classieuses qui ne sont pas sans rappeler les combats de Conan le Barbare, le film-culte de John Milius : moulinet, changement de main, coup en aveugle derrière soi, parade dans le dos, finish moves sanglants à base de décapitations, d'empalements sauvages et de démembrements. Une violence sans concession qui tranche (arf, arf) radicalement avec le design enfantin du jeu et qui confère une patate appréciable ! Ça change des Deux Tours (le jeu et le film !).

Un gameplay riche

Mais ce n'est pas tout ! Plus on joue, et plus on réalise que les développeurs ont peaufiné leur bébé dans les moindres détails. Par exemple, si Rau se bat près d'un arbre ou d'une surface en bois, son épée peut se planter et rester coincée un court instant, le rendant ainsi vulnérable aux coups de l'adversaire ; de même, son arme rebondira sur la roche et pourra le déstabiliser dans son attaque. Autre technique de combat : Rau peut décider de parer à mains nues pour désarmer son attaquant et le tuer en un coup

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	San Diego Studios (États-Unis)
Genre	Action/Infiltration
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes et check point
Nbre de niveaux	6
Spécial	Des idées à la pelle !
Existe sur	Bien d'autre



Les ennemis casqués ne peuvent pas être tués d'une flèche !

avec sa propre arme ! Plus on utilise cette technique et plus elle sera difficile à réaliser par la suite pour ne pas rendre le jeu trop facile ! Excellent ! En plus de sa lame, notre barbare dispose d'un allié, un corbeau nommé Kuzo. L'animal a plusieurs fonctions : on peut lui faire déclencher des mécanismes, il déchiffre également les runes, en effrayant les autres oiseaux, il détourne l'attention des sentinelles. Mieux encore, il sert d'éclaireur ! Il suffit de l'envoyer sur un spot (il y en a un certain nombre par map) pour découvrir par ses yeux la configuration du niveau et ainsi anticiper les dangers et créer des embuscades ! Le gameplay prend alors une autre orientation : celle de l'infiltration ! On s'aperçoit d'ailleurs assez vite que la furtivité l'emporte sur la sauvagerie ! Rau est d'ailleurs capable d'effectuer des silentkills à la Tenchu en décochant une flèche dans la tête des sentinelles, en plongeant sur un ou plusieurs adversaires situés en contrebas ou en saisissant l'ennemi après avoir longé un mur (on assiste alors à des mises à mort contextuelles bien sauvages). Il aura également la possibilité de faire diversion en tirant sur des cloches ou sur des animaux ! Pour compliquer toujours un peu plus la tâche, les développeurs ont redoublé d'imagination : ainsi, certains gardes portent une corne de brume, il faudra donc s'en occuper en priorité pour éviter qu'ils n'alertent les renforts ; d'autres portent un casque et ne peuvent être tués par une flèche. Bref, chaque niveau a été conçu comme un puzzle-game, à vous de trouver la méthode la plus efficace pour progresser.

Le pli dans la moquette

The Mark of Kri a beau bénéficier d'une excellente ambiance à la « Conard le Barban », proposer une réalisation sobre mais diablement efficace, sa durée de vie reste très faible, et ce malgré la présence de bonus à débloquer (équipement, arènes de combat, etc. ; cf. encadré). En deux jours (et encore, je vois large), un joueur moyen pliera sans s'énervier les six niveaux composant l'aventure. À ce titre, le dernier stage est vraiment décevant car il laisse une place beaucoup trop importante au combat de masse. On regrettera également l'absence de boss de fin de stage, un scénario quand même bien banal et une qualité graphique pas top sur la fin pour les décors. On sent clairement que la volonté de faire un titre exceptionnel et novateur était là, mais que pour des raisons obscures, Sony n'a pas soutenu comme il se devait cette production. Avec un peu plus de moyens, The Mark of Kri aurait eu la place qu'il méritait vraiment au « Hall of Fame » des jeux vidéo. À la fois jouissif et frustrant.

Willow



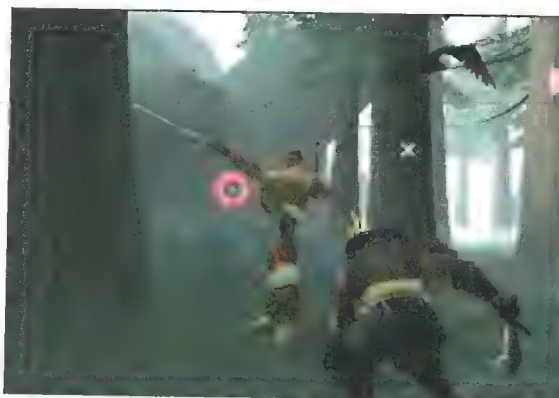
La furtivité l'emporte sur le bourrinage, sauf dans le dernier niveau, vraiment lourdingue.



En parant avec les mains et avec un bon timing, on peut faire un véritable massacre !



Un jeu d'action truffé de bonnes idées



Rau vient de coincer son épée dans un arbre ! Et hop, une bonne idée !

Notes

15 Technique

Pas de surenchère d'effets spéciaux, une réalisation sobre mais efficace. Cinématiques pourries.

16 Esthétique

Une réalisation graphique dans un style épuré proche de celui de Disney. De jolies transitions crayonné-bédé-jeu.

17 Animation

Rau se bat comme Conan avec des mouvements fluides, variés et stylés ! La grande classe !

18 Manipulabilité

Le système de combat est juste parfait, même quand on affronte 9 ennemis simultanément.

16 Sons

Les adversaires hurlent de douleur, les musiques atmosphériques soutiennent bien l'action et l'ambiance.

13 Durée de vie

Les 6 niveaux se terminent en deux jours les doigts dans le groin. Reste les arènes et les bonus à débloquer.

+ Plus

Un gameplay riche et bien étudié. L'ambiance Conan le Barbare. Bien violent.

- Moins

La durée de vie riquiqui ! Le dernier niveau. Pas de boss.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Juste quelques lignes pour dire que The Mark of Kri est pour l'instant la toute première production de San Diego Studios, une équipe interne de Sony Computer Entertainment of America.



Les attitudes pendant les combats sont vraiment « stylées » !

Section bonus

En cherchant bien, vous découvrirez dans chaque niveau un parchemin spécial qui vous permettra, une fois revenu à l'auberge, de débloquer des arènes de combat. Ces dernières proposent deux minijeux : un Contre la Montre où il faudra tuer tous les adversaires en un minimum de temps, et une variante, le Body-count, qui consiste à occire le plus d'ennemis possible en un temps donné. De plus, chaque mission de chaque arène offre des challenges. En finissant ces arènes et les défis, vous pourrez par la suite débloquer des bonus sympatoches comme des nouvelles tenues. Voilà qui rallonge artificiellement la durée de vie du jeu.



L'avis de Willow

The Mark of Kri apporte vraiment quelque chose. Son système de combat est astucieux, il y a des bonnes idées, le gameplay est plutôt riche et l'ambiance est top. Problème : le jeu est vraiment trop court. Ce titre aurait dû être plus long. Sony manque parfois de feeling...

L'avis de RaHaN

On ne peut vraiment reprocher au jeu qu'une durée de vie très courte. Heureusement, les arènes bonus rallongent un peu la saucée... En dehors de cela, The Mark of Kri reste pour moi un des titres les plus innovants, depuis longtemps, dans son domaine, mais surtout un très bon jeu bourré d'idées.

Machine
XboxGenre
Simulation de basket-ball

NBA 2K3



Vous déprimez parce que les Lakers se retrouvent en bas du tableau ? Rassurez-vous, vous allez pouvoir vous consoler en changeant le cours de l'histoire grâce au dernier jeu de basket de Sega Sports !

L'arrivée en Europe de NBA 2K3, c'est l'occasion idéale pour faire le point sur la situation de Sega. Si le géant nippon s'était illustré dans les années 90 avec des productions vraiment inventives, depuis l'échec cuisant de la Dreamcast et sa reconversion forcée vers le software, le génie ludique qu'on lui connaissait donne un peu l'impression d'avoir pris du plomb dans l'aile. On a beau être fan et attaché à la marque, c'est un fait incontestable. Il faut dire que les difficultés financières rencontrées par le groupe ne sont pas là pour favoriser l'effort de créativité. Pour le moment, les équipes de développements se trouvent dans l'obligation de limiter leur savoir-faire à des petites productions de série B, certes rentables pour l'entreprise mais pas franchement à la hauteur de nos aspirations. Pour sortir durablement la tête de l'eau, Sega est d'une certaine manière contraint de faire du neuf avec du vieux (on vous renvoie à la conférence qui s'est tenue



➤ Si un attaquant vous fait ch..., il est possible d'appeler un coéquipier en soutien !

au Japon le 3 décembre dernier). Être rentable avant d'être créatif, une condition de survie aujourd'hui. Welcome to the real world !

Enfin du grand Sega !

Mais certains titres tendent à prouver que ce fameux savoir-faire existe encore et qu'il est prêt à surgir dès que l'équilibre entre l'actif et le passif aura été rétabli. Le jeu Sega du moment, c'est incontestablement NBA 2K3. Volet après volet, la simulation de basket de Visual Concept n'a cessé de s'améliorer, à l'image de la série PES de Konami. Et pourtant, on avait un gros doute : c'est tellement facile de nos jours de s'endormir sur ses lauriers après un succès critique, surtout dans le domaine du sport. Le syndrome de la réactualisation, on connaît par cœur ! Pour en revenir à nos moutons, alors que notre imagination a du mal à concevoir la surprise et l'innovation dans un genre aussi calibré que la simulation de basket, Visual Concept a une fois de plus tout donné et est parvenu à enrichir le gameplay de NBA 2K et à le rendre encore plus technique qu'auparavant. Une véritable performance ! D'autant que comme vous allez le constater, les nombreuses petites améliorations sont loin d'être de simples artifices. Cette nouvelle édition donne tout d'abord la possibilité au joueur d'interrompre les feintes pour mettre l'adversaire dans le vent. Vous pourrez également plonger sur les balles per-



➤ Le système de feinte est vraiment bien conçu.



Des animations d'un réalisme hallucinant. Visual Concept a clairement une longueur d'avance.

dues en utilisant tout simplement la touche de saut (bon, il faut avouer que ce genre de cafouillage est assez rare !). Un nouveau système de passes dans la course a aussi été intégré ; ce dernier utilise en fait le stick analogique droit. Le jeu propose également un mode « Maximum passing » dans les options, qui permet de gérer ses passes en utilisant l'analogie du bouton : en pressant fort, vous enverrez un boulet de canon ; à l'inverse, une petite pression sera préférable pour une passe en lob ou au sol ! Au début, c'est un peu chaud, surtout dans le feu de l'action, mais une fois qu'on maîtrise, ça confère au jeu de passe un feeling incroyable.

Qui dit mieux ?

Et ce n'est pas tout ! Plus on joue, plus on découvre des subtilités. NBA 2K3 offre notamment la possibilité de modifier la trajectoire de la balle lors des

Fiche technique

Éditeur	Sega Sports
Développeur	Visual Concept (États-Unis)
Genre	Simulation de basket-ball
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre d'équipes	29 + 7 All Stars
Spécial	Compatible Xbox Live
Existe sur	Bientôt sur PS2 et GC

tirs ou des dunks au tout dernier moment, à mi-saut en fait, pour éviter un block ! Il suffit de presser une deuxième fois le bouton de tir ! En maintenant le bouton blanc, vous accédez au mode pivot. En bougeant le stick analogique gauche, l'attaquant protégera sa balle de différentes façons, fera mine de partir d'un côté pour partir de l'autre ou pivotera sur son pied pour essayer de mettre le défenseur dans le vent. J'avoue que cette option est vraiment difficile à exploiter lors des premières parties, le joueur étant très vulnérable dans cette position. Une technique très stylée mais à double tranchant. En plus, le pad obèse de la Xbox n'arrange pas les choses ! Pour finir en beauté, le clic du stick analogique droit permet d'appeler un écran en attaque et une prise à deux

Le jeu propose plus de 200 dunks différents !
Yeah baby !



en défense. C'est à peu près « tout » pour les petites innovations de gameplay. Ça va être dur de faire mieux !

Boomshakalaka bébé !

L'autre attraction de NBA 2K3, c'est évidemment sa gestion des contacts physiques, marque de fabrique de la série. À l'inverse de la série NBA Live d'EA Sports, les joueurs se bousculent, se repoussent, tombent ; un contact un peu brusque interrompt la course ou une amorce de feinte... Une spécificité technique qui rend les matchs très « physiques » et donne encore plus de vie aux rencontres. La concurrence est dans le zef à tous les niveaux. Le gameplay offre à ce titre une précision inégalée. Cette remarque vaut aussi bien pour les gestes défensifs qu'offensifs. Il suffit de se positionner correctement pour réussir une chope de balle ; les bashes, eux, ne donnent jamais l'impression d'être l'œuvre du Saint-Esprit, tout comme les interceptions d'ailleurs. Visuellement en revanche, on note peu de changements par rapport à l'édition précédente. Comme les autres années, les joueurs bénéficient d'une excellente modélisation. Vous reconnaîtrez par conséquent les milliardaires de la NBA au premier coup d'œil, même avec une caméra éloignée. Bref, en dehors de petits effets météo en mode Street (pluie, brume, chaleur), rien de révolutionnaire à signaler. Peut-être qu'un jour on verra les muscles des sportifs bouger, qui sait. La motion capture, quant à elle, est toujours aussi impressionnante et enterre littéralement celle de NBA Live 2003, qui a pourtant pas mal progressé cette année. De nouvelles animations contextuelles ont aussi fait leur apparition. Par exemple, suite à une mauvaise passe, vous verrez le joueur s'y reprendre à plusieurs fois avant d'attraper correctement le ballon. Les enchaînements de feintes, eux, tuent littéralement la gueule, tout comme les dunks, nettement plus nombreux dans cette édition 2003. Enfin, l'ensemble est servi par une I.A. inattaquable (le CPU est moins infailible dans ses tirs) ! Allez, inutile de tergiverser plus longtemps, on tient là LA simulation de ballon orange ultime !

Willow



Jordan dans ses œuvres... Notez au passage la précision de la modélisation.

Notes

- 18 Technique**
Un moteur physique hors normes. Ne parlons pas des animations, exceptionnelles ! I.A. tip-top.
- 18 Esthétique**
On reconnaît les stars de la NBA au premier coup d'œil ! Que demande le peuple !
- 19 Animation**
Ultra-réaliste et variée. Aucun problème de blinding. Bref, un vrai régal pour les yeux !
- 18 Manipabilité**
Un conseil, procurez-vous le petit pad. Avec la manette d'origine, on patauge pas mal !
- 16 Sons**
Les baskets font « scrouitch », les joueurs se parlent et le public hurle. Pas de problème de ce côté-là...
- 16 Durée de vie**
En mode Pro, les matchs vous donneront du fil à retordre.
- + Plus**
Réaliste, fun... le pied ! Les animations. Jouable online.
- Moins**
Jeu en pivot pas évident. Mode Training peu évolué. Faut une petite manette !
- 9/10 Note d'Intérêt**

Plus loin...

Argh ! La haine ! On vient tout juste d'apprendre que Sony s'est débarrassé de 989 Studios et souhaiterait confier le développement de sa gamme sport qui n'a jamais vraiment percé à Visual Concept ! Si ça se confirme, Sega est dans de beaux draps ! On vous tient au courant.

Le contenu

Globalement, les modes sont identiques à ceux de la précédente édition. Vous retrouverez ainsi les All Stars des années 50, 60, 70, 80 et 90, le mode Street toujours aussi bien fichu (perso, je n'aime pas les playgrounds indoor) et le mode Franchise ultra-complet, qui s'est enrichi d'un tas de nouvelles options que les intégristes de draft sauront apprécier à leur juste valeur. NBA 2K3 propose également un mode online, mais malheureusement, nous n'avons pas pu le tester pour des raisons techniques. On fera sûrement un petit encadré dans le prochain numéro, si Dieu le veut. Ah, au fait, un conseil : jouez les matchs en mode Pro, en rookie on se balade.



Les contacts sont gérés de manière très précise. Les matchs en deviennent plus vivants.

L'avis de Willow

Un jeu de basket-ball qui est à la fois complet et accessible. C'est un jeu de basket-ball qui est à la fois complet et accessible. C'est un jeu de basket-ball qui est à la fois complet et accessible.

L'avis de Julo

Voilà le meilleur jeu de basket du monde, un point c'est tout ! Complet, beau, ultra jouable et vraiment triplant, NBA 2K3 s'offre en plus un mode de jeu en réseau pour cette mouture Xbox, via le Live... La grande classe ! N'hésitez même pas une seconde avec la concurrence.

Machine
XboxGenre
Action/Beat'em all

Le Seigneur des Anneaux Les Deux Tours



L'après E3 ne confirme malheureusement pas toujours ses innombrables « blockbusters ». Toutefois, le titre phare d'Electronic Arts, déjà très en verve à Los Angeles, tient toutes ses promesses. Au vu de ce test, on ne peut qu'attendre avec impatience la sortie du Retour du Roi.

Comme je vous le disais dans l'avant-première de V-Rally 3, Willow a l'humeur plutôt taquine ce mois-ci. Après m'avoir copieusement charbré, ce fut le tour de Gollum d'être la cible de l'impitoyable nain corse. Gollum, qui est allé voir plusieurs fois *Les Deux Tours* (le film), ne tarit pas d'éloges à son sujet, et comme à l'accoutumée, Willow s'est empressé de lui dire qu'il a préféré le premier, que la scène du combat final était en images de synthèse... Bref, LumGo est tombé dans le panneau et s'en est retourné faire du boudin dans son bureau. Vous qui êtes, à n'en pas douter, nombreux à avoir vu ce deuxième volet de la trilogie, vous aurez la chance de « revisionner » cette scène grandiose afin de vous faire votre propre idée. En effet, à l'instar de la version PS2, LSDA : Les Deux Tours comporte de nombreux passages issus du « flim ». Un point fort du jeu parmi tant d'autres qui immerge totalement le joueur dans l'univers de Tolkien.

Le pouvoir est tien

Nombreux sont ceux qui craignaient que l'œuvre de Tolkien soit dénaturée par Electronic Arts et le coût de sa licence. En fait, il en est tout autrement et l'on peut s'en apercevoir dès l'intro du jeu. Après une première cinématique, le joueur entre de plain-pied dans ce scénario qui ne laisse pas le moindre temps mort. En incarnant Isildur, un champ de bataille vous servira de mini-tutorial où l'essentiel des attaques et défenses de base vous sera enseigné. Après quoi vous serez libre de choisir entre 3 personnages : Aragorn, Legolas et Gimli. Le choix de l'un de ces persos peut se faire après chaque niveau et en fonction de vos affinités avec l'un ou l'autre. Bien sûr, il est préférable de garder le même membre de la communauté afin d'augmenter ses capacités, puis de pouvoir rejouer jusqu'à 3 fois ce scénario puisqu'un personnage secret pourra être débloqué. Mais



pour cela, il faudra atteindre un niveau d'expérience suffisant qui se traduit par vos aptitudes au combat. En effet, meilleures seront vos performances, meilleur sera le résultat du niveau et de nouvelles armes de plus en plus puissantes s'offriront à vous. Gimli et sa hache sera lent mais puissant, Legolas agile et rapide avec son arc et Aragorn est un mix des deux avec ses épées. Le but étant pour chaque individu d'apprendre de nouvelles combos qui lui permettront de faire mettre genou à terre à la multitude d'ennemis que vous rencontrerez. Mais les Orcs, les Hill Tross et les nombreux opposants qu'il faudra combattre tout au long de l'aventure ont prévu autre chose pour vous.



De nombreuses fioles de santé seront libérées par les ennemis vaincus.



Malgré les apparences, les trolls sont faciles à vaincre.

fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Stormfront Studios (États-Unis)
Genre	Action/Beat'em all
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	12 + 1 bonus
Spécial	4 persos (dont 1 secret)
Existe sur	PS2 et GC



➤ Gandalf viendra vous prêter main-forte pour sauver les villageois.

Atmosphère, atmosphère...

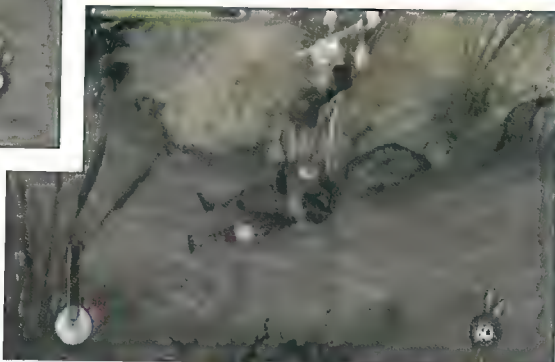
Grâce à une ambiance extraordinaire, une bande-son issue du film et des bruitages réalisés à merveille, chaque séquence donne lieu à un festival de cris, de hurlements, d'entrechoquements d'épées, de flèches fendant l'air et de bruits assourdissants des haches. Un vrai régal pour les esgourdes ! Mais ce titre ne s'arrête pas en si bon chemin car visuellement, là encore, c'est une petite merveille. Les environnements sont profonds, immersifs et ont un rendu d'une incroyable beauté. De jour comme de nuit, dans l'eau, au plus profond de la forêt ou sur une colline, les textures sont riches à souhait. Pour couronner le tout, ce titre mêle régulièrement des scènes du film au jeu lui-même. Un must qui nous rend acteur à part entière. Côté gameplay, Les Deux Tours s'en sort correctement. Grâce un panel de coups efficaces et faciles à sortir, des postures réalistes et de l'action en continu, ce titre nous fait revivre les heures de gloire des beat'em all des consoles ancienne génération. En revanche, on regrettera la vitesse d'animation de ces derniers, beaucoup trop rapide. De même que lors d'une attaque groupée avec des dizaines d'ennemis à l'écran, il n'est pas rare de perdre le fil du combat, de ne plus savoir où l'on se situe et de se faire gentiment massacrer. C'est pourquoi il est préférable de maîtriser les différents coups et de remplir sa jauge de puissance au maximum afin d'envoyer une combo dévastatrice.

Le jeu était presque parfait...

Malgré une très bonne réalisation, plusieurs regrets sont à formuler, tout d'abord au niveau du scénario. Si les niveaux sont de plus en plus difficiles à terminer « parfaitement », la trame du jeu est trop linéaire. Seul un niveau dans les plaines du Rohan, dans lequel il faut libérer des villageois dans le temps imparti, casse ce côté « j'avance, je frappe, j'avance... ». Vous me direz, c'est un peu le but d'un beat'em all. Mais si l'on se réfère à ce bon vieux Double Dragon, ce titre était jouable à deux. Et c'est bien là le plus gros reproche que l'on puisse faire aux Deux Tours. Ce jeu aurait pris une tout autre dimension si 2 personnages avaient pu être incarnés en même temps.

Up-grade

En fonction du niveau de votre personnage (de 1 à 10), de nouvelles possibilités seront offertes. En revanche, l'acquisition de ces armes offensives et défensives dépendra du nombre de points de compétence obtenus. Mais ces armes ne pourront que très rarement être achetées en une seule fois. De plus, la customisation de certains de ces items ne pourra se faire que si vous avez acquis ceux du niveau précédent. Faites-vous une petite réserve de thunes au cas où !



➤ Faciles à exécuter, certaines combos vous permettront d'achever vos ennemis au sol.

Les Deux Tours est un titre intelligent, beau et fun. Parfois répétitif.

Enfin, et c'est encore une petite déception, sa durée de vie est assez limitée et ne dépasse guère les 10-12 heures. En revanche, et nous n'allions pas terminer sur ces quelques fausses notes, de nombreux bonus sont à débloquer (galerie d'images, interviews, making of, un personnage secret et un niveau bonus relativement long). Bref, Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours réussit de fort belle manière son entreprise et ne rate pas sa cible. Tous les amoureux du film, des nazgûl, des orcs, de Gandalf et des autres personnages de la communauté seront servis. Les portes de la Moria, la vallée de Fangorn ou encore les plaines du Rohan, qui vous sont si familières, vous permettront de revivre intensément ce long métrage (tout en images de synthèse, n'est-ce pas Willow !).

Mister Brown



➤ Double mission sur les remparts du gouffre de Helm : la protection de la porte et d'Aragorn.



➤ Au corps à corps, préférez les épées à l'arc, trop lent.



Notes

18 Technique

La qualité du moteur 3D permet l'affichage d'effets spéciaux extraordinaires.

19 Esthétique

Des environnements de toute beauté qui nous immergent totalement dans l'univers de Tolkien.

15 Animation

Des animations beaucoup trop rapides de la part des protagonistes. Une des faiblesses du jeu.

14 Manipulabilité

Certaines scènes manquent de clarté pour effectuer les bonnes actions au bon moment.

19 Sons

Des bruitages exceptionnels, une bande-son fidèle aux longs métrages de Peter Jackson.

15 Durée de vie

Malgré les différents personnages et l'obtention du niveau 10, ce titre se termine en une grosse dizaine d'heures.

+ Plus

Immersion totale grâce à l'ambiance sonore impeccable. Bon gameplay.

- Moins

Absence d'un mode Deux Joueurs. Durée de vie.

8/10 Note d'Intérêt

Plus loin...

Stormfront Studios, créée en 1988, ne s'est jamais réellement distingué sur console, avec des titres comme Hot Wheels Turbo Racing sur PS2. Plus habituée au monde du PC, cette équipe nous a quand même gratifiés de la série des NASCAR.

L'avis de Mister Brown

Avec son jeu, Stormfront Studios nous offre une ambiance sonore et visuelle qui nous transporte dans l'univers de Tolkien. Les Deux Tours est la seule console du jeu, tous les amoureux de l'univers de Tolkien et de tous les fans de jeux vidéo seront satisfaits. Un titre qui mérite d'être joué et d'être apprécié.

L'avis de RaHaN

C'est la même chose que la version PS2, strictement, avec un rendu un peu moins aliassé, mais aucune différence majeure. Un très bon beat'em all donc, peut-être un poil court, mais à l'action bien mise en scène et aux graphismes alléchants... Du grand spectacle qu'on ne saurait regretter !



Machine
Xbox

Genre
Action/Plate-forme



ToeJam & Earl III

Mission to Earth

ToeJam et Big Earl sont apparus sur Megadrive en 1991 alors que le funk n'était plus vraiment dans l'air du temps. Il semblerait que ce courant musical prenne de nouveau de l'ampleur, et c'est sur Xbox que ça s passe, yo !

Dans une galaxie très, très lointaine vit depuis une dizaine d'années une bande d'aliens allumés dont le quotidien est rythmé par des mélodies cadencées. Le 3^e épisode de leurs aventures devait initialement sortir sur Dreamcast, ToeJam & Earl étant une licence Sega. Les événements étant ce qu'ils sont, c'est sur Xbox que l'on retrouve ces drôles de zozos envoyés une nouvelle fois sur Terre pour récupérer des vinyles sacrés. Et pourquoi ne pas profiter de l'occasion pour convertir ces débiles de Terriens, que nous sommes, au funk ?

Down with the funk

Tout comme les personnages de cette épopée, TJ&E 3 est un titre extraterrestre qu'il serait réducteur de classer dans les jeux musicaux. La musique



➤ On peut tenter l'aventure à deux, en Coopération ou chacun pour soi mais en écran divisé.

Les gadgets planqués dans les cadeaux, comme les chaussures à ressorts, sont bien utiles pour atteindre divers endroits.



Big Earl est un poseur. Son énergie funky lui permet de convertir un maximum de Terriens.

fiche technique

Éditeur	Microsoft Games Studios
Développeur	Sega
Genre	Action/Plate-forme
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de Terriens	30 familles
Spécial	Compatible Xbox Live
Existe sur	Rien d'autre

domine, certes, mais il n'est pas question ici d'utiliser un tapis ou de reproduire des sonorités sur son paddle. TJ&E 3 nous plonge dans une sorte de comédie musicale interactive à prendre au douzième degré. Les personnages principaux caricaturent l'attitude des rappeurs en empruntant non seulement un style vestimentaire tape-à-l'œil qui rappelle la grande époque de Public Enemy ou RunDMC, mais également un phrasé caractéristique à base de « popopopo ! ». Les dialogues sont en anglais accompagnés des sous-titres français et on peut opter pour le ton Coquin ou Gentil afin de balancer des vanes (ou en recevoir). Les Terriens sont très bavards et vous donnent des dollars si vous discutez avec eux, après les avoir convertis. Une boule disco à paillettes vire au vert une fois l'opération

réussie. L'argent peut être utilisé pour acheter de la nourriture ou de multiples gadgets (cf. encadré). ToeJam et Big Earl sont accompagnés d'une donzelle au caractère bien trempé dénommée Latisha. Il est possible de jouer en solo et d'alterner avec chacun des protagonistes ou de s'y mettre à 2 en Coopération. Le mode Deux Joueurs vous permet également de jouer perso, en écran séparé, sans tenir compte de votre partenaire, mais on ne voit pas franchement l'intérêt de l'exercice. Et pour ceux qui ont ouvert un compte Xbox Live, il est possible de télécharger des nouveaux niveaux et personnages. C'est une population très hétéroclite qui déambule et qu'il faudra convertir au funk en utilisant les gadgets plutôt originaux mis à votre disposition, les Terriens n'étant pas décidé à se laisser convertir au funk si facilement.

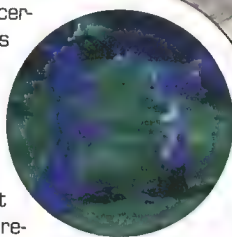
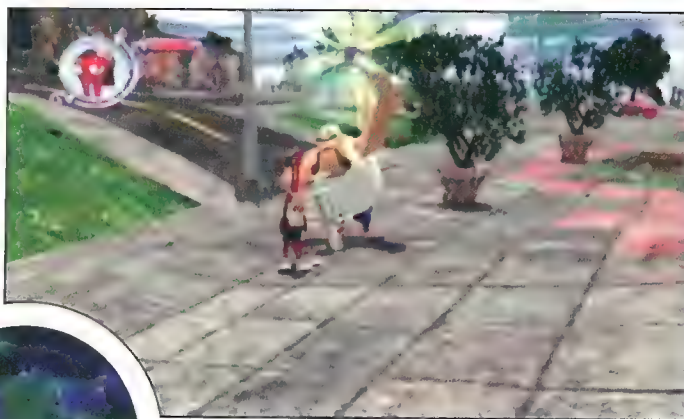


Da Funk Master

ToeJam, Big Earl et Latisha vont gagner du « funk power » au gré de leurs tribulations, et obtiendront différentes ceintures de Funk Fu, dont la plus élevée leur permettra de convertir une ouaille en un coup unique et puissant et d'engranger des points plus facilement. Collecter un maximum de points se révèle utile pour l'affrontement final contre l'Anti-funk, la source de tous vos tracassés. Les mini-jeux sont là pour augmenter votre capital points. Il vous faudra ainsi relever des défis musicaux en reproduisant certaines mélodies ou convertir des poules géantes en un minimum de temps. Vous pouvez vous faire attaquer pendant que vous exécutez votre chorégraphie et perdre ainsi de précieux points de karma funky, les autochtones n'étant pas désireux de succomber à votre courant musical. C'est un panel de créatures pour le moins saugrenues qui viendront à votre rencontre, dont certaines ne surgissent qu'à la nuit tombée et de manière furtive. Des chanteurs de country, vaches fantômes, dentistes cinglés ou majorettes à gros pompons deviendront autant de fidèles à rallier à votre cause débile. La progression entre les niveaux n'est parfois possible qu'en utilisant des gadgets : chaussures à ressorts, ailes, patins fusées, bouclier protecteur, etc. On peut aussi utiliser la manière forte et leur balancer une rafale de notes funky en pleine poire. L'action est fluide et rythmée, et on peut se balader à loisir à travers des environnements qui jonglent entre décors urbains avec tags et graffitis aux couleurs vives et décors bucoliques avec une végétation chatoyante. Cinq mondes sont à libérer de leur grisaille mélodique, chacun possédant divers accès à des zones de turbulence funky. Il suffit de récolter le nombre de clés requis pour franchir l'une de ses portes, celles-ci étant bien en vue et dispersées à travers les niveaux. Cette sympathique communauté de doux dingues crée une énergie groovy à laquelle il est bien agréable de succomber.

Bouge ton body

TJSE 3 évite de sombrer dans le déjà-vu et c'est déjà une belle prouesse en soi. Les plus anciens redécouvriront avec une émotion non contenue cet univers délirant qu'ils avaient expérimenté sur Megadrive. Les multiples épreuves secon-



Des challenges de rapidité sont accessibles après avoir récolté le nombre de clés requis pour les débloquer.



Un titre décalé et coloré qui mixe plate-forme, action et musique funky

daïres, la diversité des personnages et leurs réactions associées aux gadgets à utiliser à bon ou mauvais escient n'évitent certainement pas le côté répétitif de l'aventure. Mais l'ambiance décalée qui se dégage de chaos funky a vite fait de nous faire oublier tout ça. On plonge dans cet univers immersif, pour peu que l'on soit réceptif. Expérimenter le Xbox Live offre également de nouvelles perspectives ludo-numériques pour tenter l'expérience à plusieurs. Pour oublier la grisaille ambiante et avant de se prendre une météorite sur le coin du nez, mes bien chers frères, mes bien chères sœurs, louons la planète Funkotron et ses messies. Amen !

Karine



Une avalanche de cadeaux

Plus que nécessaires pour renverser les Terriens, les cadeaux se divisent en plusieurs catégories et ne sont pas sans rappeler les gags débiles de l'univers ACME. Les cadeaux de déplacement comme les patins fusées ou les ailes d'Icare, les cadeaux affectant les Terriens ou d'autres éléments du jeu qui vous permettent d'identifier des gadgets masqués. Certains cadeaux vous protègent comme le bouclier ou le brouillard du sommeil qui endort un ennemi, alors que d'autres sont empoisonnés telles la nourriture avancée ou une tornade. Impossible de faire une liste complète vu leur nombre et leurs déclinaisons ! Un monsieur déguisé en carotte géante identifie les cadeaux mystères contre quelques dollars.

L'avis de Karine

Pas la peine de rééditer trois heures pour annoncer. Bien que l'intérêt s'émousse sur la longueur, le multijoueur propose une diversité des personnages permettant de créer une aventure musicale atypique. Immensité et fun, le titre peut connaître un second souffle par le biais du Xbox Live.

L'avis de Kendy

ToeJam & Earl possède une ambiance humoristique inimitable. Pourtant, on ne pourra s'empêcher de remarquer que le principe du jeu tourne finalement en boucle, et ce malgré la présence de divers gadgets bien sympathiques. Heureusement, le Xbox Live lui sauve la mise !

Notes

- 16 Technique**
Un moteur fluide avec de nombreux personnages qui réagissent au quart de tour et sans ralentissements.
- 17 Esthétique**
Des décors rutilants et variés. Les couleurs sont vives et la lumière scintille. Beaucoup de détails affichés.
- 15 Animation**
Ça bouillonne de vie et d'énergie mais les personnages ont une fâcheuse tendance à répéter leurs attitudes.
- 16 Maniabilité**
L'action est rapide et les caméras ont parfois du mal à suivre. L'ensemble reste agréable.
- 15 Sons**
Ambiance funky où la basse domine. On aurait aimé un refrain connu comme dans GTA III pour chanter à tue-tête.
- 14 Durée de vie**
Le Xbox Live augmente la durée de vie mais on finit quand même par se lasser de convertir les Terriens.
- + Plus**
Aventure décalée. Ambiance immersive. Les gadgets.
- Moins**
Missions répétitives. Absence de scénario.
- 7/10 Note d'intérêt**

Plus loin...

Œuvrant pour le compte de Sega, ToeJam and Earl Productions sont originaires des États-Unis, et, depuis 1989, ont principalement travaillé à améliorer l'univers de leurs aliens préférés. Après deux volets disponibles sur Megadrive, silence radio jusqu'en 1999, où le 3^e opus devait voir le jour sur Dreamcast. Les gars de TJSE Productions ont aussi participé à l'élaboration de CD-Rom éducatifs et de titres PC comme Starflight, qui a atteint le million d'exemplaires aux États-Unis. Tous les détails au www.tjunde.com.

→ ToeJam possède 3 jambes, il peut donc courir plus vite que ses comparses.

Machine
XboxGenre
Baston 2D

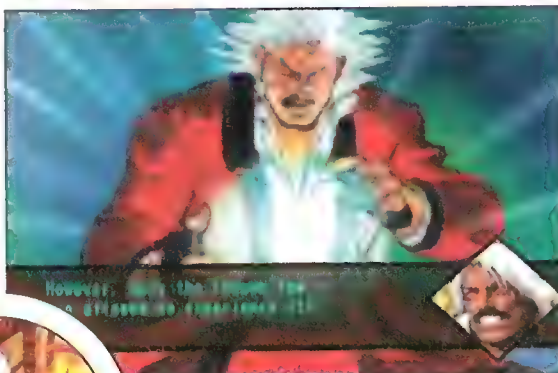
Capcom

Vs SNK 2 EO



Après avoir fait des émules sur GameCube, voilà que Capcom Vs SNK 2 EO débarque sur Xbox. Mais ici, le constat n'est pas aussi reluisant en termes de gameplay... Mmmmmhhhh... Purée...

Capcom Vs SNK 2 EO n'est plus à présenter pour les connaisseurs. Il s'agit du tout dernier volet de l'interminable série des « machin Vs bidule » de Capcom. Il compile 44 protagonistes provenant des univers des jeux estampillés Capcom et SNK. Ainsi, on retrouve un « crossover » de folie avec un casting de combattants issus de titres de renommée tels que King of Fighters, Samourai Shodown, Fatal Fury, Street Fighter, Darkstalker, Rival Schools ou encore Final Fight ! Bien entendu, la qualité de la réalisation sera toujours au rendez-vous pour cette adaptation Xbox, grâce à un mélange subtil de 2D et de décors en véritable 3D, le tout baignant dans une ambiance très « japonisante », rappelant fortement la griffe esthétique de la série des Street Fighter Zero. En termes de réalisation, comparé à la version GameCube, le soft bénéficie d'un rendu visuel moins flou, ce qui le rend un chouïa plus beau que son confrère.



De somptueux dessins viennent ponctuer les combats.

Allez Greg, prends ce Super Sonic Boom dans ta face de poisson désabusé !



Bref, la qualité de la production s'avère très semblable à la mouture d'arcade des salles de café. À la différence que c'est vraiment le pied de pouvoir s'y défouler, sans dépenser quelques euros à chaque « continue » ! C'est le très radin Tonton Steph qui va se frotter les paluches !

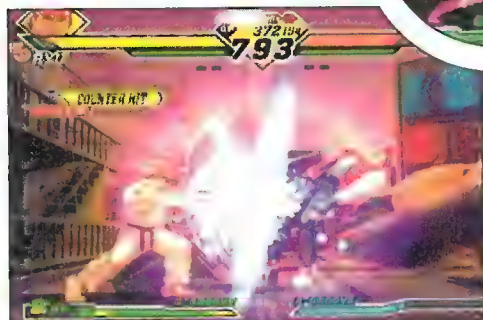
dans l'âme que l'on se rabat sur le mode EO, qui possède d'ailleurs l'horrible défaut de rendre le jeu trop facile. Pour vous dire, j'ai réussi à passer plusieurs adversaires en maintenant tout simplement le stick vers la droite, en envoyant des boules de feu à la chaîne, tout en me grattant les fesses... Trop passionnant les affrontements...

C'est la faute de la manette !

Je vous le juuuuuuuure !!!

L'indication « EO » du titre du soft signifie « Easy Operation ». Il s'agit d'un système simplifié permettant aux joueurs débutants fâchés avec les quarts de tour de sortir la totalité des coups spéciaux des combattants en imprimant tout simplement une direction sur le second stick analogique de la manette, chacune d'elles (8 au total) représentant une attaque spéciale distincte. Bonjour le gameplay primaire ! Pour les joueurs préférant jouter « à l'ancienne », il existe par bonheur une seconde option, le « AC-Ism », qui confère un contrôle entièrement manuel des protagonistes à la croix de direction. Hélas, si avec de l'entraînement, la croix GameCube permet de sortir des coups avec beaucoup de précision, en revanche, avec celle de la Xbox, il s'avère impossible de retrouver un minimum de confort de jeu tant son ergonomie demeure médiocre. Les courbes arrondies de la croix suppriment les sensations des angles, et peuvent même handicaper les joueurs les plus expérimentés pour l'élaboration d'un simple quart de tour ! Du coup, c'est la mort

Du côté de l'interface de combat, le soft profite toujours de l'incroyable système du Fighting Groove, au nombre de 6. Ce sont des règles de prise en main différentes, qui peuvent influencer sur la tactique ou la manière d'engager une joute. Selon vos habitudes et vos affinités avec un style particulier de jeu, vous jouerez donc du C-Groove, une méthode très populaire dans les titres de baston, qui permet d'exécuter



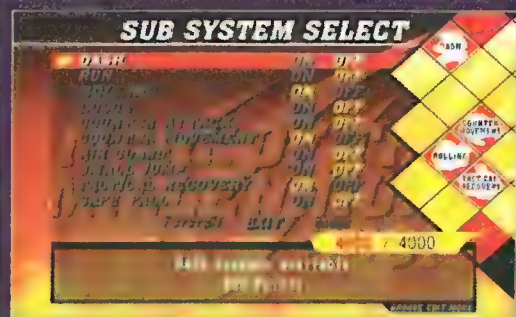
La boule de feu de Ryu est aussi puissante que le laser Mégajoule de J.P. Chièze !

fiche technique

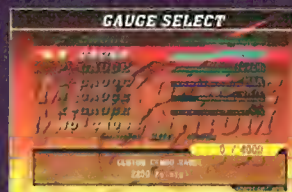
Éditeur	Capcom (Europe)
Développeur	Capcom (Japon)
Genre	Baston 2D
Nbre de joueurs	1 ou 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Facile
Continues	Infinis
Nbre de perso	44
Spécial	Un mode Xbox Live !
Existe sur	GameCube



Un mode d'édition des Grooves !!!



En terminant plusieurs fois le mode Arcade avec un personnage différent à chaque fois, vous débloquerez un mode génial qui vous permettra de fabriquer votre propre barre de Groove ! Pour cela, il vous faudra d'abord accumuler un maximum de points en vous battant inlassablement, pour pouvoir acheter cette barre de Groove. Ensuite, il suffira de vous rendre dans les sous-menus pour déterminer vos propres règles en activant les caractéristiques qui vous plairont. Sachez qu'il est possible de bénéficier de tonnes de propriétés telles que la course, les contre-attaques, la relève ou encore la parade automatique ! Quelle puissance !



Capcom Vs SNK 2 EO est le meilleur jeu de baston en 2D de la Xbox, avec une autre manette que celle d'origine !



➔ Akuma fait partie des persos à débloquent.

➔ Rugal donne une correction à une Chienne de Garde !



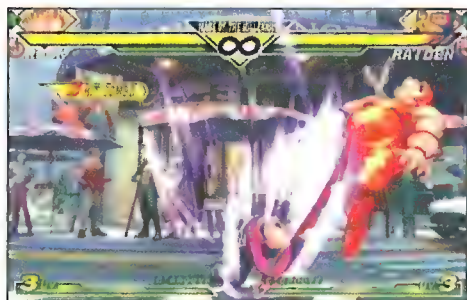
➔ Haohmaru est le perso anachronique du jeu.

Kendy

ter des super attaques en niveau 1 ou 3 de jauge. Il procure également la garde dans les airs et les contre-attaques. Le A-Groove utilise en revanche l'interface de combat de Street Fighter Zero et autorise l'enchaînement des furies. Le P-Groove confère la parade sur n'importe quel type d'attaque mais n'autorise le déclenchement des super attaques qu'en niveau 3. Le S-Groove reprend la jouabilité des tout premiers volets de la série des KOF. Lorsque votre perso se retrouve en état critique de force vitale, il peut enclencher à loisir les furies, et ce sans limitation de nombre. Le N-Groove, quant à lui, bénéficie de l'interface de KOF 98 et vous souscrit le stockage de plusieurs super attaques. Enfin, le K-Groove rend le joueur plus résistant aux coups des adversaires et sature une barre de rage qui accroît la puissance de votre perso au fur et à mesure qu'elle se remplit (comme dans Samurai Shodown !). Pour vous rappeler plus aisément des propriétés de chaque Groove, sachez que C, A et P vous offrent une maniabilité CAPcom, tandis que S, N et K vous allouent une prise en main SNK !

Et voilà, la rumeur est terminée !

Capcom Vs SNK 2 EO est pour l'instant le meilleur soft de baston disponible sur Xbox malgré son monstrueux défaut d'ergonomie. En fin de compte, pour pouvoir profiter pleinement de son potentiel, il faudrait tout simplement se procurer une autre manette plus judicieuse (le pad « S » par exemple...), et balancer le paddle d'origine à la poubelle ! C'est la raison pour laquelle vous devriez sérieusement songer à des dépenses supplé-



➔ Rock possède les mêmes pouvoirs que Geese Howard.

L'avis de Kendy

Ne croyez pas Greg, il vient de se prendre une rouste monumentale ! Les autres peuvent en témoigner ! Sinon, que dire à part que le soft est excellent sur Xbox avec son incontournable mode Vs via le Quake. On ne se plaindra au final que de la manette officielle Xbox, à la ramasse pour les titres de combat.

L'avis de Greg

Cela fait des années que j'humilie Kendy sur les jeux de combat en 2D, mais c'est toujours aussi amusant, même si pour le coup, la manette Xbox de base est péruvienne pour ce genre de jeux. L'option de friter des inconnus sur le Net est assez jolissime pour contourner cet obstacle, mais que ceux qui l'ont déjà sur DC ou PS2 la gardent.

Notes

17 Technique
C'est de la 2D parfaitement intégrée à des décors en véritable 3D.

18 Esthétique
Très « manga », le jeu utilise la patte graphique de la série des Street Fighter Zero.

19 Animation
Les animations ressemblent à celles d'un dessin animé. C'est ultra-fluide !

13 Maniabilité
La croix du paddle Xbox d'origine est inadaptable pour ce style de jeu. Heureusement, le mode EO est là...

17 Sons
La B.O. et les bruitages des mandales sont très dynamiques !

18 Durée de vie
Grâce au Xbox Live qui permet des joutes via Internet, la durée de vie devient colossaaaaaaaale !

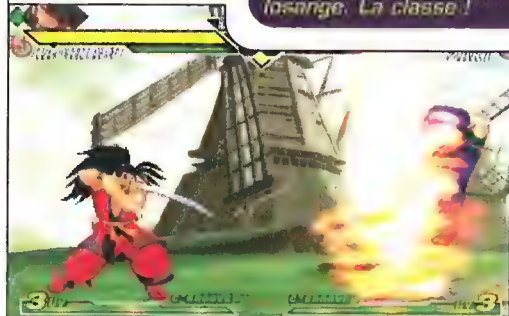
+ Plus
44 combattants. Une réalisation en béton. Un mode Vs avec le Xbox Live.

- Moins
Le pad Xbox d'origine mal adapté pour la baston. Le mode EO rend le jeu inintéressant.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La meilleure manette de Microsoft pour pouvoir jouer aux jeux de baston est celle qui se prénomme « Controller S ». Il s'agit du pad de la Xbox japonaise, doté d'une véritable croix de direction et d'une meilleure ergonomie grâce à une taille moins imposante. De plus, la configuration des boutons est semblable à celle d'une manette PS2 avec une disposition des touches en losange. La classe !



Rally Fusion Race of Champions

« Alors, vous avez réglé ces problèmes de places ? Non, non attends. En plus il se fout de ma gueule. Heeeeeeey ??? Les co y'm fé, y me fait les consignes... attends les consignes, j'lui ch... dessus ouais. » Je sais, ça n'a rien à voir avec le jeu, mais c'est bon de se le repasser de temps en temps !

Comme on pouvait s'en douter, Activision et Climax ne « ratent pas le coche ». Le moteur de Rally Fusion, initialement créé pour la PS2, sert également les intérêts de la Xbox, mais finalement plus ceux de la GameCube, la version prévue ayant été annulée récemment. « Why », me direz-vous ? Eh ben, comme d'hab' et comme dirait Guy Roux : « Faut pas gâcher ! » Si l'on peut se faire un peu plus de blé en développant un titre multi-plates-formes, pourquoi se gêner ? Et je vous le donne en mille, « fire in the hole », en parlant le Kendy : Rally Fusion : Race of Champions débarque sur Xbox pour ne pas léser les détenteurs de consoles moins présentes sur le marché. Enfin ça, c'est ma version perso, rien qu'à moi, officieuse. Pour le reste, vous l'aurez compris, ça reste une affaire de gros sous. Cela étant dit, je ne vois pas vraiment ce que je vais pouvoir vous raconter au sujet de ce titre, tant je vous en ai parlé ces derniers temps... On va quand même faire un essai sur les quelques lignes qu'il me reste. Je vais « tarrainer ». Autrement dit, parler pour ne rien dire, juste histoire de faire de la pige. « Non, j'déconne, ah ah ah (© Elwood) » !



➤ Lors de chaque accident, de nombreuses parties de la carrosserie voleront en éclats.



Un rendu de la glace qui n'est pas sans rappeler celui de Rallisport Challenge.

De l'arcade bornée

Pour tous ceux qui n'auraient pas suivi l'actualité et surtout le test (PS2) du mois dernier, Rally Fusion : Race of Champions se distingue des autres titres par son côté « je ne sais pas trop où j'me situe ». Malgré des environnements plutôt bien rendus mais très dépouillés, des décors variés (arctique, inca, urbain, désert, stade...) mais pas trop quand même, faut pas pousser, et des obstacles à l'inverse de l'omniprésence, ce titre arrive tout de même à trouver une ligne de conduite plaisante et des modes de jeu bien garnis. Challenges, courses de côtes, rallye, cross... Au total, 11 modes de jeu vous permettront de concourir contre de nombreux pilotes à l'I.A. avancée. Si la prise en main reste rapide, les modèles physiques sont très en deçà d'un titre comme Shox ou des meilleures simulations du moment. Ne vous attendez donc pas à de la simulation. Rally Fusion est un titre qui joue la carte de l'arcade à fond la caisse et ne se démarque de ses concurrents directs que grâce à sa Course des Champions. La seule épreuve qui a le mérite d'être réaliste mais qui ne saura vous tenir en haleine qu'à partir du moment où vous jouez en mode Multijoueur. Pour le reste, vous n'avez qu'à relire le test du mois dernier, à savoir : des annonces de virages trop tardives, un freinage peu efficace, des voitures qui flottent sur la piste et des commentaires énervants du copilote. Seule la gestion des dégâts reste relativement bien gérée. Autrement dit, c'est « kif-kif bourricot » avec la version PS2 et un simple portage qui ne mérite nullement une meilleure note qu'auparavant. P.S. : Amateurs d'arcade, Shox ou Racing Evolution vous donneront de bien meilleures sensations.

Mister Brown

Notes

- 17 Technique**
Quelques ralentissements et un peu de clipping. Une I.A. variable qui peut changer la configuration des courses.
- 15 Esthétique**
Dépouillés mais relativement agréables, l'ensemble des environnements est assez bien rendu.
- 13 Animation**
Un manque flagrant de sensations dû essentiellement à un manque de vitesse et de vues.
- 14 Maniabilité**
Une prise en main rapide mais des caisses pousives ou à l'inverse trop légères dans la 1^{re} classe. La suite est mieux.
- 11 Sons**
Un copilote que l'on aimerait voir sur le bûcher. Des bruitages de moteur très moyens.
- 16 Durée de vie**
Grâce aux nombreux modes de jeu et aux challenges, la durée de vie est conséquente.
- + Plus**
Nombreux modes de jeu. La Course des Champions.
- Moins**
Les modèles physiques. Des environnements dépouillés.
- 6,10 Note d'Intérêt**

fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	Climax (G. B.)
Genre	Rallye
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'environnements	8
Spécial	-
Existe sur	PS2

L'avis de Mister Brown

Malgré une prise en main rapide et des environnements respectant une très bonne RF, RoC se destine à un public peu regardant sur la qualité finale. À cet effet, Shox ou Racing Evolution vous feront passer de bien meilleurs moments de conduite. Faut de simulation, j'ajoute votre route, ça passe de nuit Maxime à la Charcuterie.

L'avis de Trazom

Oui, eh bien mesdames et mesdames, c'est comme le mois dernier sur PS2. La version est la même et demeure un bon défoirer de type arcadien pour joueurs qui se fichent de l'aspect simu d'un jeu de caisses. C'est propre et vraiment rapide, mais sur Xbox, il y a désormais Racing Evolution, bien plus profond, beau et intéressant.

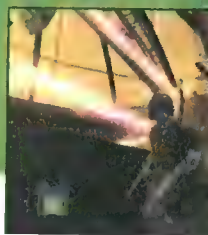
Plus loin...

Climax est à l'origine de « titres-fours » comme Mille Miglia, San Francisco Rush... Plus récemment, l'insignifiant ATV Quad Power Racing 2, de par sa réalisation, a eu bien du mal à séduire son public.

Machine
GameCubeGenre
Action

Star Wars Bounty Hunter

My name is Fett, Jango Fett, and I am un chasseur de primes, un vrai dur à cuire qui dégaine son flingue pour tirer dans le tas et qui réfléchit a posteriori. J'ai déjà traîné ma carcasse de killer le mois dernier sur PS2, maintenant je m'attaque à la GameCube. Planquez vos grands-mères !



Notes

Technique

14

La GC délivre ce grain particulier aux effets lumineux, mais les baisses de frame-rate ralentissent souvent l'action.

Esthétique

16

Des niveaux et des persos fidèles à l'univers de Star Wars, toujours dans des teintes sombres.

Animation

13

Les phases de shoot et les multiples explosions saccadent pas mal. De jolies cinématiques.

Maniabilité

14

Prise en main aisée mais des problèmes pour sélectionner ses armes. Les mouvements de caméra peuvent gêner.

Sons

16

Une bande-son digne des meilleurs épisodes de la saga, avec des bruitages réalistes.

Durée de vie

14

Les missions s'enchaînent sans réel challenge, le shoot domine et on boucle l'aventure assez vite.

Plus

+

L'univers Star Wars. Un feu d'artifice de lasers.

Moins

-

Progression linéaire. Missions répétitives. Quelques ralentissements.

Note d'intérêt

6,70

Plus loin...

serait étonnant qu'aucune version Xbox ne sorte. Mais aucune annonce officielle n'en est à l'état. Cependant, la Xbox cueillera bientôt Star Wars : Knights of the Old Republic, dans lequel deux nouveaux diables feront leur apparition.

Moi, je suis un Bounty Hunter et j'ai pas besoin d'utiliser mon bulbe encéphalique pour vivre. Et pourtant, j'ai été choisi pour engendrer une armée de clones, trop classe ! Mais ça, c'est pour plus tard. C'est vrai que j'ai une dégaîne qui en jette avec mon armure rutilante et mon jet-pack qui me fait virevolter dans les airs brumeux de ma galaxie très, très lointaine. Je peux utiliser un lance-flammes, différents types de fusils, dont l'inévitable snipe et mes deux pistolets laser, et lancer des grenades. Bref, je dispose d'un arsenal conséquent pour « dézinguer » à loisir n'importe quel scélérat.

Un acier de qualité !

Mais à part shooter comme un dingue, il faut avouer que je ne fais pas grand-chose. Certes, j'ai quand même une vingtaine de missions à boucler pour vous faire découvrir mon histoire et mon style de vie atypique. Parce que je suis quelqu'un d'assez mystérieux, un mercenaire de l'espace ; c'est pourquoi mon parcours est jalonné de nombreuses cinématiques qui dévoilent peu à peu mon côté obscur, par exemple de quelle manière j'ai rencontré Zam Wesell, ma fidèle partenaire. Six chapitres et dix-huit missions sont nécessaires pour apprendre à me connaître, en arpentant l'univers si particulier de Star Wars. Il faut avouer que j'ai été plutôt gâté, les développeurs ont su exploiter mon personnage ; on ne peut pas en dire autant de tous les autres titres adaptés de la saga ! Je bénéficie d'un équipement digne d'un membre des Forces Spéciales. Je peux découper un grillage d'un coup de laser et je peux graver les obstacles en utilisant mon jet-pack, mais ce dernier ne me propulse qu'un temps limité dans les airs. Les environnements visités sont vastes, et il est vrai que l'on peut vite s'y perdre. Mais on peut utiliser des raccourcis pour échapper à ses poursuivants, ou découvrir un monde parallèle dans lequel les truands côtoient les racailles de l'univers pour se livrer à des activités illégales. C'est pas le genre de trucs qui me hérissent le poil, c'est juste que moi aussi j'ai envie d'obtenir ma part du gâteau. J'assassine et j'enlève qui vous voulez contre monnaie sonnante et trébuchante. J'avoue parfois me lasser de toutes ces fusillades et mes fans passeront sans difficulté outre ces menus défauts qui jalonnent mon aventure : chutes de frame-rate lors d'intenses phases de shoot et d'explosions, cafouillage des caméras lorsque le nombre d'adversaires à l'écran devient trop important.



Les autres joueurs passeront leur chemin, parce qu'il faut vraiment être un fan de Star Wars pour m'apprécier. Bon, c'est pas tout ça mais moi, j'ai encore du pain spiritique sur la planche, voyez-vous. Hasta la vista !

Karine



fiche technique

Éditeur	Obi Soft
Développeur	LucasArts
Genre	Action
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nombre de missions	18
Spécial	-
Existe sur	PlayStation 2



On peut toujours compter sur le lance-flammes pour éliminer le plus grand nombre d'assaillants.

L'avis de Karine

Une version légèrement plus rapide que sur PS2, la gameplay reste toujours pas vraiment aussi bonne que sur PS2, mais elle est en beauté. Les ralentissements pleins de la console sont plus rares, mais tout le dynamisme. Un titre qui reste réservé aux fans de la saga.

L'avis de RaHaN

Pour les fans et les pros. Comme d'habitude, LucasArts envoie sa salive jusqu'à la dernière goutte, mais pour une fois, heureusement, avec un peu plus d'efforts. Le jeu est correctement réalisé, les nerds prendront plaisir à jouer. Faut, mais l'intérêt de l'aventure est aussi limité que celui du gameplay.

Machine
GameCube

Genre
Action/Réflexion



Super Monkey Ball 2

mega
Joypad
star

Vu le temps qu'il fait en ce moment sur presque tout l'Hexagone, rester cloîtré chez soi avec ses potes autour d'un bon petit jeu multijoueur semble une bonne option. Super Monkey Ball 2 saura-t-il remplir ce rôle solaire si incroyable et magique ? Allez, roule Raoul !

De toute évidence, Super Monkey Ball produit un effet étrange chez certaines personnes. Prenons Greg par exemple, après seulement quelques minutes de jeu, il commence à faire des bruits bizarres du genre « hin hin hin »... Je le regarde avec étonnement et il m'affirme que c'est le cri que poussent généralement les Japonaises en jouant à ce genre de titre qui propose des persos mignons (ou kawai en japonais si vous préférez). Et là, au risque de paraître réducteur, je me dis qu'il ne leur faut pas grand-chose... C'est vrai quoi, un singe enfermé dans une boule avec les fesses en forme de cœur, si ça suffit à les émouvoir, c'est qu'il ne leur faut vraiment pas grand-chose.

**Mais c'est
supereeeeeeeeeeeeeer !**

Histoire de lever tout de suite le doute, oui, le deuxième volet de Super Monkey Ball reste aussi efficace que son prédécesseur sorti au lancement de la console. Le principe reste le même, on joue uniquement (en tout cas dans le mode Story) avec la croix de direction afin de diriger le singe d'un point A à un point B dans chaque niveau. Bien sûr, entre les deux, il y a un bon nombre d'obstacles à franchir dans la pure tradition d'un Marble Madness.



Le jeu de tennis ressemble étrangement à Mario Tennis.

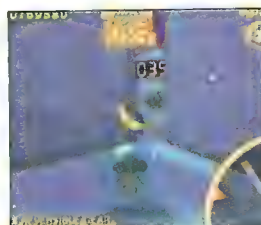
À mi-chemin entre le jeu d'adresse et le casse-tête, venir à bout des 150 nouveaux niveaux que propose le jeu est un véritable challenge qui reste jouissif (bien qu'à certains moments, on s'arrache les cheveux...). La scénarisation du mode Story, bien qu'elle ne serve que de prétexte pour enchaîner les niveaux et changer d'environnement, plaira aux plus jeunes grâce à son aspect graphique. En fin de compte, au chapitre des nouveautés, on ne remarque pas grand-chose à part des graphismes améliorés, mais surtout 6 nouveaux mini-jeux. En plus des anciennes épreuves telles que la course, le billard, le golf, le Monkey Target, le bowling et le combat, de nouvelles disciplines telles que le tennis (limite pompé sur Mario Tennis), le base-ball, le football, une course de bateau, un shoot à la Virtua Cop, ainsi qu'un dogfight déliant sont à débloquent. Si en solo, le titre est assez fun, c'est surtout en multi qu'il est le plus intéressant. Tous les mini-jeux sont jouables à 4, et comme dans un Mario Party, on prend un plaisir fou en jouant à toutes ces petites merveilles. Comme son prédécesseur, Super Monkey Ball 2 est le genre de titre qui permet de passer une bonne soirée entre potes autour d'une pizza bien grasse. La seule chose que l'on peut réellement lui reprocher, c'est l'absence d'option de recadrage de la caméra, ce qui, à certains moments, peut provoquer des crises de nerfs quand on est obligé d'avancer à l'aveugle.

Angel

fiche technique

Éditeur	Sega/Infogrames
Développeur	Amusement Vision
Genre	Action/Réflexion
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de nouveaux niveaux	150
Spécial	R.A.S.
Existe sur	Rien d'autre

Pour passer
ce tableau, un bon
timing est indispensable.



L'avis d'Angel

Grâce à son design sympathique et ses mini-jeux aussi simples à jouer que drôles, les adeptes du multijoueur trouveront en ce Monkey Ball 2 une excellente raison de faire venir tous leurs potes à la maison. En plus, le titre est parfaitement adapté aux deux sexes... Et là tout est dit !

L'avis de Greg

Encore plus fou, plus complet et plus riche, ce Super Monkey Ball 2 est définitivement culte ! Seul ou à plusieurs, SMB2 est l'un des meilleurs achats à envisager sur GameCube ce mois-ci ! Un must, une tuerie qui achèvera de convaincre votre copine que les jeux vidéo, c'est aussi mignon, simple et « addictif ».

Notes

16 Technique

Bien que cela ne soit qu'un « simple » casse-tête, le niveau graphique du titre est étonnamment bon.

15 Esthétique

Selon Greg, les singes kawai rendent les Japonaises folles et c'est vrai que leur design mignon a tout pour plaire.

16 Animation

Tout bouge très bien. Le framerate est constant, quel que soit le nombre de polygones à l'écran.

17 Manipulabilité

La jouabilité à zéro bouton pour le mode Story est parfaitement réussie. Mais impossible de recadrer la caméra.

13 Sons

Mouais bon, y a pas grand-chose à dire. Un singe qui crie, ce n'est pas le Pérou, c'est juste le Portugal.

16 Durée de vie

Seul, le titre peut rapidement s'essouffler, mais à plusieurs, c'est la « total éclat » pendant longtemps.

+ Plus

Simplissime à jouer.
Délicieux à plusieurs.
Des tonnes de niveaux.

- Moins

Pas de recadrage.
Des musiques minimalistes.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le Net est extraordinaire. En allant à cette adresse : www.amusementvision.com/la/produits/smb2/ flashgame, vous pouvez jouer gratuitement à certains modes de Super Monkey Ball 2.

Machine
XboxGenre
Action/Aventure

Indiana Jones

et le Tombeau de l'Empereur

Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas eu un Indiana Jones sur console. Indy est de retour, mais je pense qu'il aurait mieux fait de rester chez lui pépère, en compagnie d'Ally McBeal...

Notes

Technique

15

Les caméras ne sont pas top, la modélisation des lieux souvent très carrée. Bref, c'est moyen.

Esthétique

15

Les décors sont effectivement complètement différents. Dans l'ensemble, on jongle entre le beau et le laid.

Animation

16

Une fois de plus, c'est bof bof. Ce n'est pas super détaillé et le framerate pique quelques fois du nez.

Maniabilité

16

Les commandes sont simples mais la préparation des divers sauts peut s'avérer périlleuse.

Sons

16

Le doubleur officiel d'H. Ford « sera » de la partie, et les musiques d'ambiance sont fidèles à l'esprit des films.

Durée de vie

16

Le jeu est long et le manque de sauvegardes manuelles rallonge encore plus (artificiellement) sa durée de vie.

Plus

+

La grandeur des niveaux. Harrison Ford. Hum hum...

Moins

-

Monotone et répétitif. Des combats inintéressants. Pas toujours maniable.

Note d'intérêt

5/10

Plus loin...

Le tournage du 4^e volet des aventures d'Indy ne devrait pas tarder à démarrer. Toujours dans le rôle vedette, on retrouvera un Harrison Ford qui a repris le rôle de l'archéologue américain juste pour le film ainsi que Sean Connery dans le rôle du pèpère.



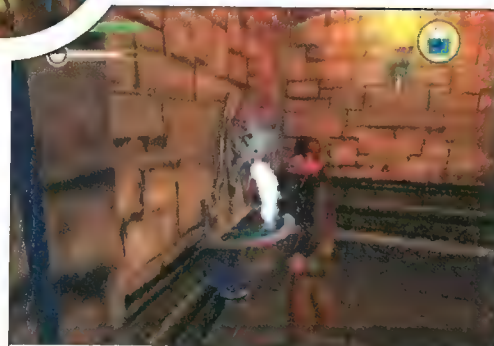
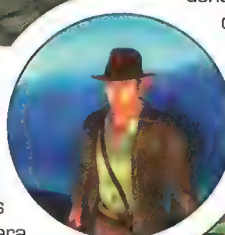
Pour ce nouveau volet des aventures ludo-numériques d'Indiana Jones, LucasArts, par l'intermédiaire des développeurs de The Collective, a opté pour un Tomb Raider-like, histoire de remettre les pendules à l'heure et montrer qui est le patron en termes d'archéologie. Les ficelles étant quasiment les mêmes que dans tous les Lara Croft qui sont sortis, on se retrouve dans des niveaux où l'on doit enchaîner les sauts, s'accrocher aux plates-formes et activer des interrupteurs qui ouvrent l'accès à... d'autres interrupteurs. La suite, vous la connaissez, on rencontre de temps en temps des ennemis qu'il faut lasser. En termes de mouvements, dites-vous que l'on a droit à la même palette que Lara, avec en plus la possibilité d'utiliser le fouet pour s'accrocher à certains endroits ainsi que se coller aux murs pour passer par les rebords. À part ça, Indy se bat à mains nues mais peut aussi se servir d'armes à feu ramassées sur les ennemis ainsi que divers éléments du décor comme des chaises ou des bouteilles.

Kalimashah, Choukdidééé !!

Qui dit The Collective, dit Buffy. Du coup, c'est le même moteur 3D qui est utilisé pour ce titre. Vive le recyclage ! Les environnements (10 au total qui permettent de visiter différentes zones du globe comme la Chine, Istanbul ou Prague) sont vraiment grands et bien construits. En revanche, techniquement, on est très en dessous de ce que l'on peut espérer voir sur cette machine. Vraiment médiocres graphiquement (à part la modélisation d'Harrison Ford qui, elle, est réussie), les textures des décors et des adversaires sont très inférieures à ce que l'on a pu voir dernièrement. Les animations ne sont pas géniales non plus et la maniabilité est, selon les situations, très déficiente (notamment pour les sauts qui demandent de la précision... arg !). Mais finalement, ce n'est pas sa qualité technique qui le coule, mais surtout son gameplay en général. Il faut avouer que passer son temps à chercher des inter-

rupteurs en sautant de plate-forme en plate-forme, ça marchait à l'époque de Tomb Raider, mais maintenant, c'est has been. Même Core Design l'a compris, puisqu'a priori, le prochain Tomb Raider devrait sortir de ce moule. Alors, si les premières heures de jeu sont marrantes, on se lasse vite du gameplay. On aurait aimé un peu plus d'imagination et de variété dans les diverses phases de jeu, comme de l'infiltration avec des silent-kills et des énigmes un peu plus consistantes, mais rien de tout ça, nient ! Que du déjà-vu ! Quant aux combats, on reproduit les mêmes combos à l'infini pendant l'intégralité de l'aventure (au scénario honteusement plat d'ailleurs). De plus, comme pour Buffy, les sauvegardes ne s'effectuent qu'entre chaque chargement. Recommencer dix fois le même niveau est donc fréquent, ce qui vous causera moult crises de nerfs. Bref, bien que la durée de vie semble bonne, le classicisme de ce titre, mélangé aux faiblesses de gameplay et à sa réalisation bancal, en font un jeu à réserver aux fans de l'archéologue à grande gueule.

Angel



➤ Pour retrouver son énergie, il faut remplir sa gourde... Logique non ?

fiche technique

Éditeur	LucasArts
Développeur	The Collective
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Contingents	Sauvegardes
Nbre d'environnements	10
Spécial	R.A.S.
Existe sur	PC et PS2 prochainement

L'avis d'Angel

De l'avis d'Angel, ce jeu est une super déception. Non seulement il n'apporte absolument rien au genre et n'offre que du déjà-vu, mais en plus, la réalisation laisse à désirer. Si l'on ajoute à cela une maniabilité qui ne sera pas enviable, les chances de vous obtenir un titre à peine moyen qui satisfera difficilement le public qu'il vise.

L'avis de Gollum

Vrai fan de l'ambiance Indy, j'attendais réellement ce Tombeau de l'Empereur. Autant l'avouer, la déception est bien présente (prise en main rigide, classicisme effarant), même si un je-ne-sais-quoi m'attire tout de même... les clins d'œil à la saga peut-être. Le profil parfait du jeu d'occase : sympatoche mais plus qu'oubliable.

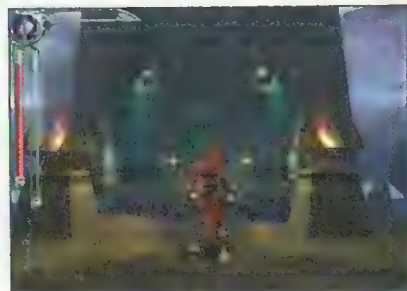
Toutes les sorties européennes

Eh oui, mon p'tit viou ! Ce mois-ci, c'est super la fête à Joypad ! On a testé pour vous, oui, rien que pour vous, deux dizaines de titres tous plus éclectiques les uns que les autres. La rubrique Zappings est pleine comme un œuf, et chacun y trouvera assurément son compte. Si rien ne vient titiller vos papilles ludo-numériques, au moins, informez-vous de ce qu'il ne faut pas acheter. La prudence est mère de toutes les sûretés, comme on dit ! Et ça, aucun autre magazine sur le marché ne pourra en dire autant ! Ah, c'est bon de se jeter des fleurs de temps en temps...

Legacy of Kain Blood Omen 2



Blood Omen 2 arrive ENFIN sur GameCube. Depuis le temps que j'avais oublié... euh, que j'attendais ce titre ! Stricte adaptation des versions précédentes (Xbox et PS2), il n'offre rien de plus, rien de mieux. On se retrouve donc avec un jeu qui met en scène les aventures de Kain, sans le génie scénaristique d'un Soul Reaver ni son game-play original. Bref, rien de très excitant malgré quelques efforts de design. Seuls les fans de l'univers de Nosgoth pourront y trouver un réel plaisir; les autres s'apercevront bien vite que la période curieusement longue qui sépare cette adapta-



Legacy of Kain Blood Omen 2

tion des versions précédentes n'a pas particulièrement joué en sa faveur. Le titre de Crystal Dynamics fait aujourd'hui figure de petit jeu très moyen dont la réalisation atteint tout juste le correct...

RaHaN

5

Editeur : Eidos
Machine : GameCube

Dr Muto



Dr Muto est un savant fou qui a désintégré sa propre planète. Il lui faut maintenant récupérer différents éléments pour la recréer. Dr Muto aurait pu être un jeu de plate-



forme sympa puisqu'il évite la monotonie liée au genre grâce à son univers futuriste décalé et l'utilisation saugrenue d'objets et héros qui changent d'apparence. Mais les problèmes liés à la réalisation sont trop gênants pour apprécier le titre à sa juste valeur; avec des caméras aléatoires qui peinent à se focaliser sur l'action et des temps de chargement à rallonge. C'est regrettable parce que le jeu de Midway proposait une ambiance décalée et une progression active, pas trop linéaire, avec des graphismes agréables proches de ceux des Looney Tunes.

Karine

4

Editeur : Midway Games
Machines : PS2, Xbox, GC

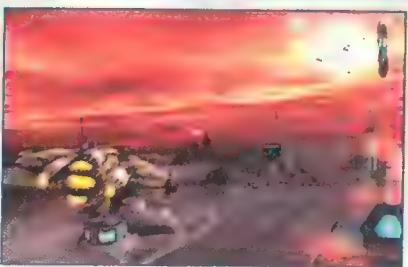
Defender



Defender est un jeu de tir à la Colony Wars qui vous permet de piloter deux vaisseaux au choix. Dans chaque niveau, vous devez remplir des objectifs comme récupérer des soldats, détruire des éléments stratégiques ou hélicopter des véhicules terrestres. Le titre est très maniable et dispose d'idées amusantes comme la téléportation aléatoire pour éviter les salves enne-

mies. Graphiquement, Defender ne s'en tire pas trop mal non plus, avec des couleurs très lumineuses et une animation qui reste bien fluide malgré le nombre important de vaisseaux à l'écran. On ne déplorera qu'un principe peu novateur et une action assez linéaire. Mais bon, vous me direz, c'est le genre qui veut ça...

Kendy



6

Editeur : Midway
Machine : PlayStation 2

Evolution Skateboarding

Je pense qu'après le quatrième volet de Tony Hawk, il fallait être sévèrement brûné pour oser sortir un titre de skate. Konami tente tout de même sa chance avec ES. Bien loin d'offrir un gameplay digne du must de la catégorie, l'ensemble des tricks sortent difficilement et les sensations manquent à l'appel. Bien que de nombreux modes et d'innombrables challenges soient au programme, ce titre souffre techniquement : animations trop raides, environnements qui aliasent



et un intérêt vraiment limité. Décidément, Konami ne parvient pas à s'illustrer dans le genre, d'autant qu' Evolution Snowboarding, en test le mois prochain (faute d'avoir reçu une version test à temps) s'avère pour l'instant tout aussi mal réalisé.

Mister Brown

4

Editeur : Konami
Machine : PlayStation 2

Fireblade



Prendre place dans une unité d'élite pour lutter contre les terroristes : voilà ce que propose Fireblade.

Déjà disponible sur PS2, ce titre nous met aux commandes d'hélicoptères de combat pour boucler 18 missions où il est principalement question de faire joujou avec un arsenal conséquent et de mettre en place des stratégies d'un niveau au ras des pâquerettes. Orienté arcade, Fireblade utilise les technologies militaires comme la vision thermique pour repérer des terroristes pas vraiment futés. Un jeu pas finaud qui ne s'adresse pas aux objecteurs de conscience, et qui sort au moment où notre monde est prêt à basculer dans le chaos. Troufon, il est temps de prendre tes responsabilités, sauve qui peut !

Karine



4

Editeur : Midway
Machine : Xbox

Fisherman's Challenge



Konami nous a encore pondu une véritable simulation de pêche qui fera vibrer tous les accros de ce sport. Néanmoins, il faut remarquer que le niveau de difficulté est uuuuultra-élevé ! Attraper de la poissonaille vous demandera une patience inouïe et une science très pointue de cette discipline. Incroyablement complet, le titre gère le mois, l'heure, les



saisons, et adapte le comportement des poissons en fonction. Même la température de l'eau a son importance ! Bien évidemment, il existe aussi une tonne de leurres différents à choisir selon les environnements et le type de poisson que l'on veut appâter. En gros, c'est le Winning Eleven de la pêche, mais en dix fois plus dur !

Angel

6

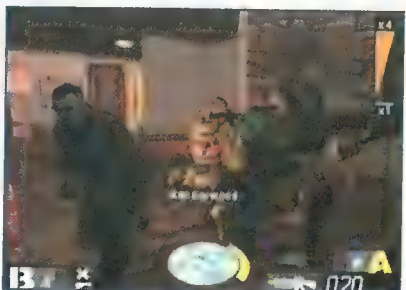
Editeur : Konami
Machine : PlayStation 2

Ghost Recon



Les SWAT de Ghost Recon avaient déjà pris d'assaut la PS2 et la Xbox avant d'investir la GC. On retrouve donc une version très similaire, avec toujours une campagne supplémentaire en guise de cadeau : le fameux add-on Desert Siege. Le soft vous invite toujours à diriger deux équipes des Forces Spéciales dans des opérations de sauvetage, d'assaut, de démolition, ou encore de reconnaissance. L'interface n'a pas changé et présente toujours un système aussi efficace, avec un menu de commandement et une touche d'ordre de déplacements. On ne se plaindra que d'un niveau de difficulté trop facile et de quelques bugs d'I.A. Un bon ch'tit jeu d'action/tactique en attendant le sublime Splinter Cell.

Kendy

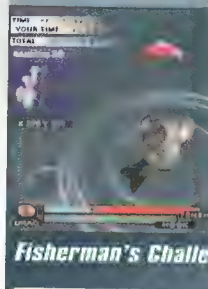


6

Editeur : Ubi Soft
Machine : GameCube



Evolution Snowboarding



Fisherman's Challenge

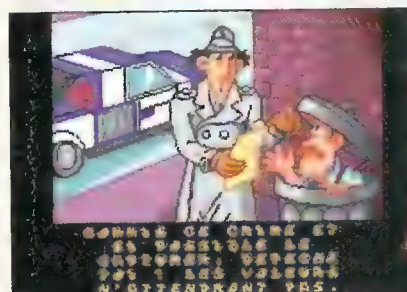


Ghost Recon

Inspector Gadget Racing

GAME BOY ADVANCE L'inspecteur Gadget, ses amis et ses ennemis se rassemblent le temps d'une course de véhicules sur GBA. Le soft dispose de 12 circuits et reprend allégrement le concept de Mario Kart. À savoir des options bonus que vous pouvez ramasser pour les utiliser sur vos adversaires (missiles, goudron...) et une réalisation qui fait appel à l'incroyable Mode 7. Si la production est plutôt bien fichue, avec des graphismes colorés qui font très « dessin animé », en revanche, on sera déçu de l'absence de sensation de vitesse. Le scrolling est vraiment très lent ! De plus, la tenue de route des divers véhicules (bagnoles, avions...) présente trop d'inertie et rend la prise en main assez ardue. Bref, continuez plutôt à vous éclater sur l'excellent Mario Kart.

Kendy



5

Éditeur : LSP
Machine : Game Boy Advance

ISS Advance

GAME BOY ADVANCE Au fil du temps, le gouffre qui sépare les 2 simulations footballistiques de Konami ne cesse de s'élargir. Alors que PES tend toujours plus vers la perfection, ISS s'enlise dans ses



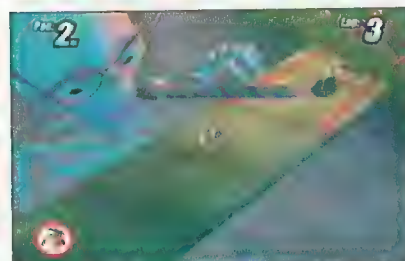
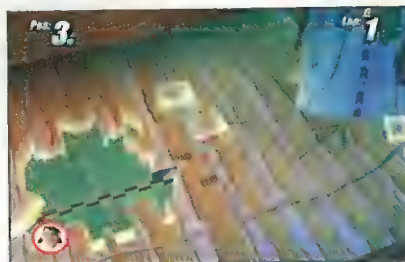
tendances « arcadiennes ». En dépit d'une réalisation (notamment sonore) tout à fait acceptable et d'un florilège de modes assez complets, ce nouvel opus souffre d'une jouabilité très moyenne (en particulier la sélection automatique du joueur) et d'une I.A. par moments inférieure à celle d'un grille-pain ou d'un Kendy fatigué. On peut saluer l'effort visant à limiter le syndrome de la balle qui colle au pied. Malheureusement, cette tentative d'hybridation entre l'esprit arcade original et la simulation apparaît au final assez brouillonne, à l'image de l'ensemble du jeu d'ailleurs...

Yann

5

Éditeur : Konami
Machine : Game Boy Advance

MicroMachines



Qu'il est loin le temps où on s'éclatait avec les MicroMachines sur PSone... Avec cette nouvelle version, on est vraiment loin de retrouver le même niveau de fun. Les courses sont molles, les items beaucoup plus rares et surtout moins intéressants. Même en multi, cela reste marrant, mais on ne retrouve pas les sensations du précédent volet. En fait, il semble évident que les développeurs ont fait un titre grand public dans lequel on roule assez pépère (et donc on s'ennuie...). Du coup, mon conseil est le suivant : allez dans une boutique d'occasion et achetez le premier volet sur PSone pour une bouchée de biscottes, ce sera nettement plus intéressant.

Angel

6

Éditeur : Atari/Infogrames
Machine : GameCube

NHL 2K3



Aucun des NHL2K made in Sega ne nous a jamais convaincus, cette édition

2003 n'y arrivera pas non plus. Plus axé simulation que les titres d'Electronic Arts, ce volet offre pourtant un gameplay pas très folichon. Le seul schéma vraiment viable pour scorer semble être l'enchaînement passe et reprise dans la foulée. Alors que, a contrario, les adversaires plantent des buts de toutes les manières possibles et imaginables. Les matchs sont mous et manquent cruellement d'intensité, ce qui est une tare énorme vu la discipline. Techniquement, les versions Xbox et PS2 se valent et offrent des graphismes moyens. De plus, les stats sont super complètes. À réserver aux fans quoi, comme d'hab'.

Angel



6

Éditeur : Infogrames
Machines : PS2 et Xbox

Pac-Man World 2



Pac-Man World célébrait le 20^e anniversaire de la boule jaune sur PSone. Pour ceux qui auraient manqué cette fabuleuse célébration, une

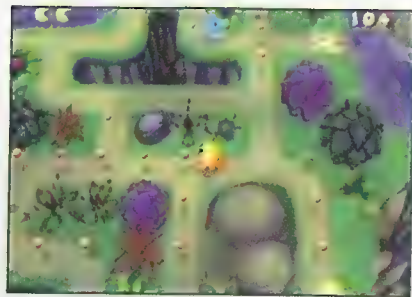


NHL 2K3

3

MicroMachines

Pac-Man World 2



seance de rattrapage vous est offerte sur PS2 et en 3D, dans une aventure qui mixe les précédents épisodes. Pac-Man, tout comme Sonic, a donné à la plateforme ses lettres de noblesse mais n'est pas encore à ranger avec les titres « has been ». Action, bonus, mini-jeux mettant en scène toutes les versions arcade de la boule jaune, affrontements contre des boss, mouvements aérodynamiques, graphismes colorés et enfantins, difficulté progressive font de ce nouvel épisode de Pac-Man un titre pas vraiment indispensable mais plaisant, qui devrait satisfaire les amateurs du genre. Un 3^e opus n'est cependant pas nécessaire !

Karine

1 Éditeur : Namco
Machine : PlayStation 2

The Revenge of Shinobi



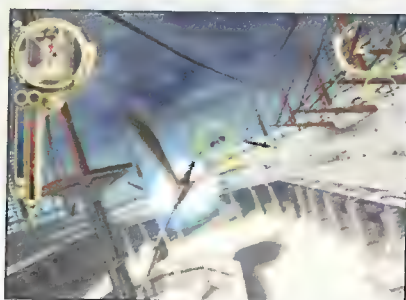
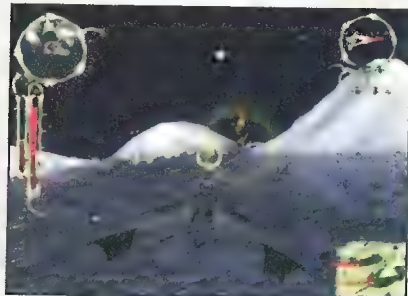
The Revenge of Shinobi vient de remporter la palme du jeu d'action/plate-forme le plus pourri de la GBA ! Le légendaire ninja est raide comme un piquet et jouit d'une prise en main exécrable. En effet, pour emprunter une pente ou descendre des escaliers, il faudra se placer au millimètre près dans le décor et effectuer haut ou bas à la croix de direction. De plus, l'action demeure répétitive à souhait et procure « zéro » plaisir de jeu. Pour couronner le tout, graphiquement, c'est au-dessous de tout, avec de la bouillie de

pixels et des teintes limitées. N'insistons pas plus, The Revenge of Shinobi a tout de la mascarade vidéoludique. Il ne restera plus que sa bande sonore, digne de figurer parmi les meilleures compilations de musiques de resto chinois.

Kendy

1 Éditeur : THQ
Machine : Game Boy Advance

Savage Skies



Savage Skies est une sorte de sous-Panzer Dragoon avec Ozzy Osbourne, qui vous propose des missions à dos d'animaux mythiques ailés. Elles font penser à celles d'un certain Colony Wars, la classe en moins. Il s'agira d'escorter des vaisseaux, repérer des cibles ou encore détruire des objectifs... Bref, du déjà-vu ! La qualité de la réalisation demeure assez moyenne et le background très kitsch. Le mélange technologie/heroic-fantasy est d'un goût fort douteux, d'autant plus que la bande-son Métal ne colle absolument pas avec l'action. Même ses 3 campagnes solo ne réussiront pas à vous tenir en haleine, tant il ne s'y dégage aucun plaisir de jeu. Allez Ozzy, croque une chauve-souris et ça ira mieux !

Kendy

1 Éditeur : Big Ben Interactive
Machines : PS2 et Xbox

Shrek Extra Large



TDK ayant décidé de nous servir Shrek à toutes les sauces, l'indigestion est donc à prévoir pour bientôt. Après un titre Xbox aussi joli qu'ennuyeux, Shrek Extra Large revisite les contes et fables de notre enfance sur GC. L'ogre vert qui pue croque des oignons



Star Wars
The Clone Wars



et des piments pour lâcher de puissantes et odorantes flatulences. Un monde empreint de finesse qui aurait pu être drôle si Shrek n'était pas aussi difficile à diriger. On s'arrache les cheveux pour éviter de le faire glisser sur les obstacles et le guider au bon endroit ! Les environnements sont plutôt réussis, bien que vides. Le 12^e titre tiré de cette licence devrait être une réussite. En attendant, on souffre en silence.

Karine

3 Éditeur : TDK Mediaactive
Machine : GameCube

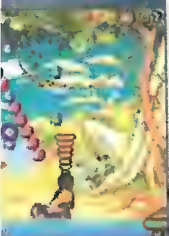
Star Wars The Clone Wars

Ce nouveau volet de Star Wars se veut un hommage à l'Episode II de la dernière trilogie. Les 16 niveaux répartis sur plusieurs planètes donneront lieu à de nombreux combats terrestres et aériens. Les explosions vont



The Revenge
of Shinobi

Savage Skies



Worms Blast

donc être légion dans la galaxie, aux commandes d'engins plus ou moins rapides et puissants. Malheureusement, à cause d'une réalisation bien « cheap », d'un gameplay pas vraiment adapté à l'ensemble des véhicules et de missions terrestres totalement ratées, ce titre ne fait pas honneur au long métrage du maître. Ne vous attendez donc pas à un substitut de Rogue Leader. Alors si c'est ça ce que l'on appelle le clonage, eh ben c'est mal barré !

Mister Brown

4

Éditeur : LucasArts
Machine : PlayStation 2

Taxi 3



Le film *Taxi 3* est une véritable daube formatée pour un public de bourrins ! Heureusement, le jeu n'empruntera pas cette voie grâce à sa réalisation étonnante qui utilise de la véritable 3D polygonée ! Du coup, on obtient des sensations de pilotage fort sympathiques ainsi qu'un rendu esthétique plus attrayant malgré la présence de quelques petits bugs (un véhicule derrière un mur reste au premier plan !). Les parties consistent à effectuer des parcours en atteignant divers points de la ville (fleuriste, aéroport...) tout en gérant son niveau d'essence. En guise de récompense, vous aurez le plaisir de « tuner » votre bagnole comme un beauf. Hélas, les environnements ne sont pas nombreux et les challenges assez répétitifs dans l'ensemble.

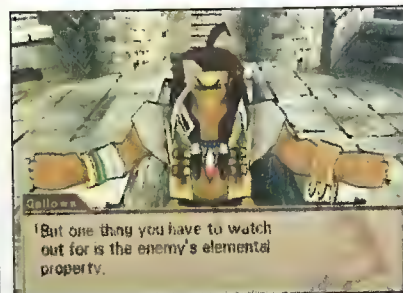
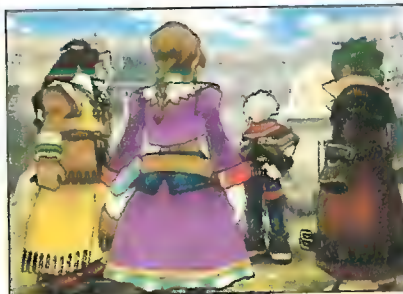
Kendy

6

Éditeur : Ubi Soft
Machine : Game Boy Advance

Wild Arms 3

Dans la droite lignée des épisodes précédents, *Wild Arms 3* nous propose des graphismes soignés, avec un effet « fusain » original et réussi, ainsi que des musiques « sifflotantes » typiques de la série. Le jeu met en scène



quatre personnages, dont les destins se croisent et ne font plus qu'un. Le prologue du jeu est super long : quatre miniscénarios vous présentent individuellement tout ce beau monde puis les réunissent (enfin) pour l'aventure principale. Bien réalisé sans être subjuguant, intéressant sans que cela confine au génie, *Wild Arms 3* est un bon RPG, certes, mais qui ne fera vibrer que les amoureux du genre. Il se révèle en tout cas relativement simple d'accès et pas trop difficile. Notez que le jeu est en anglais !

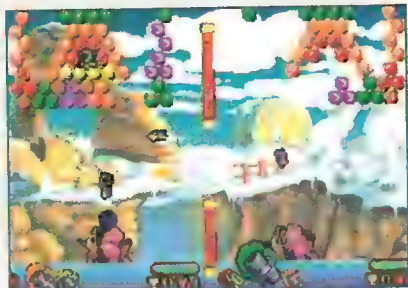
Chris

7

Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation 2

Worms Blast

Les stupides vers de terre de *Worms* reviennent dans un soft de réflexion qui s'inspire du concept de *Bust-A-Move*, en y ajoutant en sus un challenge de tirs de précision. En effet, il s'agira de shooter des blocs de couleur en utilisant des munitions de la même



teinte. Le système de propulsion de votre arme reprend le principe de celui du bazooka de l'excellent *Worms World Party*, avec une jauge de puissance à maîtriser. Le jeu est très beau pour un titre de réflexion et les modes sont variés (énigme, combat, défi...). Bref, on se prend vite au jeu et c'est un véritable plaisir cognitif que d'enchaîner les nombreux tableaux ou se friter intellectuellement contre des potes via le câble Link. Comme dirait Salman R. : les vers, c'est satanique !

Kendy

Sword of the Samurai



Développé par Light Weight, créateur de *Bushido Blade* et *Kengo*, ce titre reprend l'univers de l'art ancestral nippon. Après avoir créé votre « petit scarabée », vous devrez être à même de lui apprendre pas à pas toutes les techniques (attaques et défenses) du bushido. Pour ce faire, dojos et tournois lui permettront d'affronter de nombreux opposants. Mais l'apprentissage promet d'être long. Que les fans de baston immédiate déposent tout de suite les armes. *SOTS* est un jeu de longue haleine qui ne conviendra qu'aux amateurs du genre, et patients de surcroît. Avec des animations bien réalisées mais des environnements dépouillés et aliasés, ce titre reste dans la lignée de ses prédécesseurs, qu'il ne faut pas confondre avec le très moyen *The Way of Samurai*.

Mister Brown



7

Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation 2



Taxi 3



Wild Arms 3

**Vous avez un problème ?
Nous avons forcément la solution !**

Composez le...

0 892 705 222

les meilleures **ASTUCES & SOLUTIONS** pour **JEUX VIDÉO**



Et ne repartez pas sans cadeaux !

Gagnez des **jeux vidéo**, des **consoles**, des **lecteurs DVD**,
des **films DVD**, des **téléphones portables**,
160 €/semaine...

Les jeux PC

par RaHan

TÉLEX

Myst online ?

Les fans des livres-monde seront ravis d'apprendre que URU : The Online Ages Beyond Myst va bientôt entrer en bêta-test. Cyan, les développeurs, n'ont toujours pas dévoilé le principe de ce jeu massivement multijoueur... mais ce sera bientôt fait. C'est Ubi Soft qui édite, et pour s'inscrire, direction <http://ubi.ubi.com>.

HL l'immortel

Au fait, les gars, Half-Life n'est toujours pas mort. Dingue, non ? En effet, son respirateur artificiel Counter-Strike continue sa route avec la version 1.6 qui a débarqué il y a peu. D'ailleurs, TFI en parle tellement bien, dans cette grande émission qu'est Sept-À-Huit et ses reportages putrides, titrés « vidéodrogue », que l'on devrait les attaquer en justice pour diffamation (enfin Cédric, le « sujet » du reportage, qui s'est bien fait avoir au montage, comme il en témoignait sur nrg-radio).

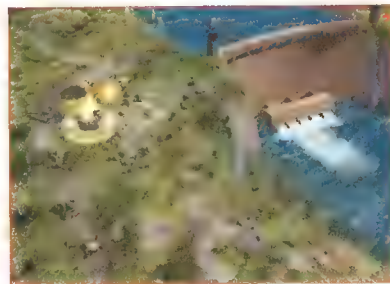
Du 100 % Stratégie Temps Réel. Une fois de plus, ben oui. L'un est plutôt original, c'est Impossible Creatures ; l'autre, magnifique graphiquement, sur configs de bourgeois, c'est Command & Conquer : Generals. Bon, c'est promis, le mois prochain, je vous mets un petit First Person Shooter pour changer...

Les jeux PC du mois

COMMAND & CONQUER : GENERALS Arrivée de mauvais aloi

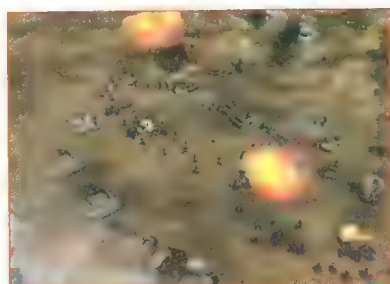
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS • GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL • PRIX APPROXIMATIF : ENVIRON 52 €

Ce nouveau et très attendu volet de la saga C&C arrive on ne peut plus mal. Et ce à tout point de vue. Après Warcraft III, Age of Mythology, ou Impossible Creatures, difficile de se faire une place dans le secteur sur-encombré du STR. Mais c'est surtout vis-à-vis de l'actualité mondiale que le jeu fait désordre. En effet, il conte, en 3 campagnes, l'histoire d'un monde moderne dans lequel les Américains partent en guerre contre les sbires d'une puissante organisation



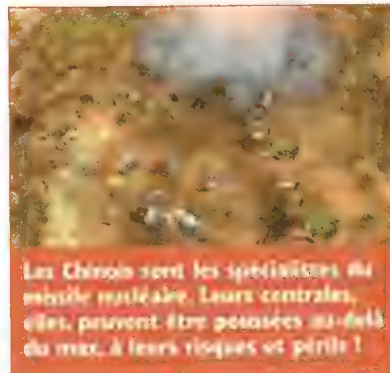
terroriste, prêts à libérer... Bagdad. Si le 3^e camp, la Chine communiste, offre une campagne (la première) à l'ironie très savoureuse comme nous avaient habitués les volets précédents, le ton change radicalement avec la campagne du GLA (l'organisation terroriste), basée sur la haine pure. La dernière, aux commandes des Américains libérateurs, se passe également du second degré qui ferait pourtant passer la pilule de leur démagogie puante. Ceci étant dit, toutes considérations politiques mises à part, C&C

Generals reste un bon STR, aux unités originales et à la réalisation grandiloquente (d'ailleurs, en dessous du 1800XP + GF4, oubliez). Des tas de bonnes idées permettent à Westwood de rafraîchir juste ce qu'il faut la formule, qui, elle, reste pourtant désespérément la même qu'aux origines. Mais ça marche, et surtout, ça se laisse jouer en solo avec plaisir, pourvu qu'on comprenne que les malheureuses coïncidences de l'actualité avec ce scénario vieux de 2 ans et demi n'étaient peut-être pas voulues.



Tous les petits bonshommes sont merveilleusement armés, et lorsqu'ils meurent, ils se désarticulent comme les personnages de Hideo Kojima.

Le GLA contraste avec la technologie des USA. Mais ses troupes kamikazes et ses armes bactériologiques font pourtant largement le poids !



Les Chinois sont les spécialistes du missile nucléaire. Leurs centrales, elles, peuvent être poussées au-delà du mixt, à leurs risques et périls !

IMPOSSIBLE CREATURES

Manipulations génétiques improbables

ÉDITEUR : MICROSOFT • GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL • PRIX APPROXIMATIF : ENVIRON 52 €

Anciennement appelé Sigma, Impossible Creatures n'est autre que le nouveau titre des concepteurs de l'excellent HomeWorld. Changement radical d'univers pour ce nouveau titre, puisque c'est désormais dans une ambiance légèrement délirante sur fond d'années 50 uchroniques que se déroule le jeu. Si l'essentiel du principe reste fidèle aux canons du genre, la trouvaille de taille réside dans la gestion des unités. En effet, il s'agit ici de mêler des animaux entre eux afin de créer son armée à l'avance. Les possibilités sont titi-

nesques, puisque ce ne sont pas moins de 50 bestioles dont on pourra emprunter les caractéristiques par couple. Un gorille et un aigle, par exemple, pourront donner une unité volante capable de bombarder l'adversaire avec des cailloux, ou encore une unité terrestre dotée d'un redoutable bec et d'une vision perçante. L'intérêt, s'il apparaît légèrement faible en solo, sera en revanche très élevé en réseau. Car l'essentiel du contenu stratégique d'Impossible Creatures réside dans la préparation de son armée, dont dépendra directement le déroulement de la bataille.



Une sorte d'alliance parfaite entre les STR et Magic the Gathering, puisque la conception d'une armée ressemble à s'y méprendre à celle d'un « deck » de ce célèbre jeu de cartes à collectionner. Les habitués de Warcraft III et consorts auront d'ailleurs du mal à s'y retrouver, tant il est impossible de connaître toutes les unités auxquelles on est susceptible d'être confronté. Dès lors, le choix d'une optique (armée polyvalente, basée sur la furtivité, l'aérien ou encore les créatures rapides, et peu chères par exemple) apparaît décisif, autant que l'issue d'une partie imprévisible. Un gameplay frais, mais un tantinet bourrin tout de même, pour un titre à la réalisation très correcte. Original, et ce n'est pas peu dire vu le genre !

Les hybrides péons rassembleront du charbon, tandis que l'électricité, seconde ressource du jeu, sera produite par des bâtiments adéquats.



TÉLEX

Adieu vie sociale

L'extension de Warcraft III, Frozen Throne, a enfin été révélée. Massive, elle inclura de nouveaux héros, de nouvelles unités, mais aussi la possibilité pour les joueurs de construire leurs propres boutiques à items, des héros mercenaires, et de nouvelles options et modes de jeu. Bref, un add-on surpuissant qui s'annonce riche.

L'après Fallout

Si on ne sait toujours rien du prochain Fallout, pourtant en développement, sachez que Troika Games, à qui l'on doit aussi Arcanum, a annoncé son prochain titre : Temple of Elemental Evil. Basé sur la 3^e édition d'AD&D (c'est une nouveauté), il conservera tout de même le combat au tour par tour qui était si bien dans Fallout.

achats

Joypad

banquer sans casquer

Le concept de l'hybridation ludo-numérique

C'est du côté de l'import que nous trouverons l'accessoire le plus original du mois : une manette-écran ! Cette idée a été développée par la société américaine Hip Gear qui la décline sur les trois consoles. Pour le resto, on reste dans le classique, avec néanmoins une manette-volant (licenciée Lotus) de Gamester plutôt correcte. Les hybrides, c'est l'avenir !

Mini-Woofer de Gamester

Ce « Mini-Woofer » est un accessoire permettant de profiter, en théorie, d'un son de meilleure qualité que celui reproduit par le haut-parleur intégré de la Game Boy Advance.

Il utilise une technologie mise au point par la société NXT, qui permet de réaliser des haut-parleurs ultra-plats. Du coup, le Mini-Woofer se présente comme un capot rabattable, allié à une coque englobant la GBA et proposant une prise en main améliorée. L'ergonomie du bidule est plutôt bonne et le système très simple, puisque seul un mini-jack suffit à relier le Mini-Woofer à la sortie casque de la console pour que l'ensemble fonctionne. Il nécessite 2 piles AA supplémentaires pour fonctionner, dont le montage est assez fastidieux puisqu'il faudra dévisser deux panneaux



pour les insérer dans l'accessoire. Gamester aurait sans doute pu trouver un moyen plus efficace et moins contraignant de les intégrer. Enfin, et c'est là le plus important : le son vaut-il vraiment la peine que l'on alourdisse sa GBA ? Pas vraiment... S'il se retrouve effectivement boosté, sa qualité laisse à désirer : autant utiliser un bon vieux casque.

Distributeur : Gamester

Prix : 20 €

Machine : Game Boy Advance

Action Replay Dragon Ball Z, Le Seigneur des Anneaux, et Memory Card Harry Potter

Les manettes débiles, on en a vu des tonnes, et c'est pas demain la veille que ça va changer. Du moins si Dieu le veut. Dernièrement, on nous raconte que les joueurs veulent gagner de la place chez eux, certainement depuis qu'ils ont acheté la Xbox. Voilà pourquoi cette manette ronde comme un pain bagnat se propose de remplacer l'arsenal habituel volant + pédalier. Habituellement, ce genre de pad propose d'hasardeuses technologies à base de billes de mercure qui se déplacent dans la manette pour simuler le balancier gauche-droite. Mais là, il n'est pas question de cela, puisque la manette se recroqueville sur elle-même. On a donc l'impression de véritablement « tourner » le volant. De plus, ce principe permet d'avoir une appréhension analogique du contrôle, ce qui donne beaucoup de précision à l'ensemble. Pour ceux qui auraient oublié le NeGcon et C^{ie}, voici un très bon palliatif à ce genre de pads. Attention cependant, il faudra un peu de pratique avant d'éclater ses scores.



Manette-écran Hip Screen Pad

et accessoire original, nous vous en parlons succinctement dans nos colonnes de brèves, à l'intérieur des news du numéro 127 de Joypad. Après l'avoir testé, il en ressort un certain nombre de choses. Tout d'abord, l'écran est tout petit (2,6 pouces) mais plutôt lisible, tant que l'on ne joue pas à un jeu trop sombre ou trop textuel. Rétro-éclairé, il nécessite cependant un adaptateur secteur pour fonctionner, et l'accessoire est à la norme 110 V... Il faudra donc lui adjoindre un transformateur pour ne pas le griller et un convertisseur de prise US vers la prise française. Mais ça, vous en avez certainement déjà. L'ensemble des réglages tient en quatre molettes efficaces, situées en façade, et une prise casque complète le tout, pour ceux que les bons petits haut-parleurs inclus ne satisferaient pas. Rabattable, l'écran est livré avec une protection plastique pour pouvoir le transporter sans que les sticks analogiques ne le heurtent trop violemment. Plutôt ergonomique et d'assez bonne facture générale, le gamepad en lui-même offre également les fonctions turbo habituelles. Quelle utilité en réalité ? Jouer de manière nomade, par exemple, mais surtout, sachant que la version Xbox existe aussi (ainsi que la GameCube d'ailleurs), pouvoir jouer en réseau sans devoir en plus ramener sa télé. Ceci étant dit, l'image est tout de même petite et le prix relativement élevé... C'est donc un accessoire qui ne concernera que les plus riches, surtout sur la GameCube qui dispose d'écrans plus grands et peu encombrants pour un prix similaire. Notez également que nous n'avons pas pu tester les versions Xbox et GameCube pour leur ergonomie... nous vous en reparlerons si nous pouvons mettre la main dessus. En tout cas, cet accessoire qui part tout de même d'une très bonne idée a le mérite d'exister.



lors que l'Action Replay en lui-même est une bécane de rêve pour tous les bidouilleurs et autres flemmards, voici que l'on nous propose des versions « light » pour ceux qui ne connaissent rien à l'hexadécimal ou qui n'ont pas envie de se creuser la tête. Contrairement à un Action Replay classique, ces versions « light » ne proposent pas d'éditer les codes disponibles ou d'en chercher de nouveaux, et ne fonctionneront finalement qu'avec un seul titre, ici DBZ ou Les Deux Tours. Sachant qu'il ne s'agit pas de jeux véritablement difficiles ou incroyablement riches, l'investissement est plus que discutable. Pour un peu plus cher, autant se prendre un véritable Action Replay, qui sera peut-être un tremplin pour essayer de se mettre au tuning de jeu en cherchant des codes toujours plus fous. Quant à la Memory Card Harry Potter, il s'agit ni plus ni moins d'un accessoire bas de gamme contenant des sauvegardes du jeu... Harry Potter, qui vous permettent de commencer la partie avec tous les niveaux déjà débloqués. Vous connaissez déjà notre position concernant les accessoires de sauvegarde non officiels, donc nous n'insisterons pas...



- Distributeur : Big Ben Interactive

Prix : 15 € pour chaque Action Replay, 19.90 € pour la Memory Card
Machine : PlayStation 2

Machine : PlayStation 2

ABONNEZ-VOUS

I an (II n^{os})

Joypad

39,90 €

au lieu de ~~60,50 €~~, soit 3 numéros gratuits !

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie
à Joypad - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYPAD, pour 39,90 € au lieu de ~~60,50 €~~
soit **3 mois de lecture gratuite**. Je joins mon règlement à l'ordre de **JOYPAD** par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐  n°  Expire le : 

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : Ville :

Date de naissance : L L L L L L

e-mail :

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Offre valable jusqu'au 31 août 2003 en France métropolitaine. Tarif étranger nous consulter au 01 55 63 41 14 ou par e-mail : abonnements@hfp.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 37), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Pour toutes interrogations :

Les Astuces

par Kendy

Yo ! Ce mois-ci, les gagnants du concours Action Replay organisé par Big Ben sont Pierre Charpentier de Vevey, Grégory Verdier de Prignorieux, Mathieu Perrin de Verneuil-sur-Seine, Antoine Roissé de Les Puits de Cé et Barrn Baldir de la Martinique ! Bravo les gadjos et trichez bien une fois que vous aurez reçu vos lots !

La blague pourrie du mois : Deux radis noirs sont en train de marcher le long de la route. Une voiture passe et renverse un des deux radis. Il est emmené d'urgence à l'hôpital. Un peu plus tard, le deuxième radis noir rencontre le chirurgien et lui demande : « Est-ce qu'il va s'en tirer ? » Et le docteur lui répond : « Oui... mais il restera un légume toute sa vie. »

JAMES BOND 007 : NIGHTFIRE

Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
PASSPORT

Secret Unlocks 007 Nightfire

PASSPORT

Entrez les codes dans ce menu !

Equinox

NIVEAU ALPINE ESCAPE

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
POWDER

Alpine Escape

NIVEAU CHAIN REACTION

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
MILITARY

Chain Reaction

NIVEAU COUNTDOWN

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
NAUXX

Countdown

NIVEAU DEEP DESCENT

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
KOLLA

Deep Descent

NIVEAU DOUBLE CROSS

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
KOKIA

Double Cross

NIVEAU ENEMIES VANQUISHED

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
TRAXION

Enemies Vanquished

NIVEAU EQUINOX

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
VICIAM

Equinox

NIVEAU ISLAND INFILTRATION

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
PARADISE

Island Infiltration

NIVEAU NIGHT SHIFT

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
HEAVEN

Night Shift

ET UNE BLAGUE
POTAGÈRE, UNE !



THE SIMPSONS SKATEBOARDING

Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

TOUTES LES PLANCHES



Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites    .



Exécutez les codes sur cet écran.






SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites   .






AVOIR 99 DOLLARS

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites   .





TOUS LES SKATERS

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites   .



SKATER LUMINEUX

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites   .



HOMER A UNE GROSSE TÊTE

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites   .



HOMER EN SLIP

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites   .



BART A UNE GROSSE TÊTE

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites   .



QUE FAIS-TU DE CE CÔTÉ-CI
DU POTAGER, ÉTRANGER?



Gagnez des Action Replay PlayStation 2 !

Oui, vous avez bien lu, Joypad vous offre la possibilité de gagner des Action Replay sur PS2, en jouant au grand jeu des astuces ! Pour participer, rien de plus simple : il vous suffit d'envoyer à Kenty sur papier libre, vos meilleures astuces, cheat codes et autres codes secrets, et ce pour n'importe quelle console. Grand cheater devant l'éternel, Dami-Lune récompensera les 5 meilleurs d'entre vous en leur envoyant personnellement un Action Replay PlayStation 2. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées sur votre courrier. Bonne chance !

Envoyez votre courrier à :

Kenty - Jeu des Astuces / Joypad
124 rue Banton - TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex



COUVERTURE DES LECTEURS



« Tiens, voilà un bon gros tas de lettres qui étaient avec les sondages d'il y a deux mois ! » « Plaf ! » fait l'enveloppe craft bourrée à craquer que Traz balance sur son bureau. La vache, j'ai eu à lire ce mois-ci... Beaucoup de suggestions, d'appréciations de Joypad, que nous conservons dans un coin. Nous avons pris un retard indépendant de notre volonté dans les réformes que nous avions prévues (et qui répondaient aux plus communes), il faut nous en excuser. Mais nous tenons à vous remercier d'avoir, très nombreux, pris la plume pour nous en faire part, mais aussi à vous assurer que nous avons tout lu. L'avenir nous dira si nous aurons l'occasion d'engager les travaux...

Contact : redacpad@club-internet.fr

LA LETTRE À LA CON DU MOIS

Une petite idée : si vous pouviez faire un CD pour PC qui comporterait plus de tests, de zooms, de reportages... et surtout plus d'astuces, et garder le même prix, ce serait génial. Ah oui, j'oubliais, pour attirer plus de monde, je vous conseillerais de mettre des add-on ou des patchs pour les meilleurs jeux PC du mois.

Ah ouais, la vache ! Ça c'est une super idée, merci ! Et si on appelait ça Joystick ? Tain je suis un génie mental (@Trazom).

sif et meurtrier des US en général, les causes en sont magistralement mises en scène dans le film Bowling for Columbine de Michael Moore... sans image de Doom ou du Parrain ! À jouer les testeurs autistes dont l'audace et l'engagement ne pètent pas plus haut qu'une vanne récurrente, sans allusion jamais - ou presque - à ce qui nourrit/pourrit l'univers des jeux vidéo, vous confortez le clivage entre les gamers occultes un peu en marge et plutôt pathétiques, et le reste de la société, qui les lapide de temps à autre sans grande conviction. Sans devenir une tribune politique, vous devriez vous faire plus nettement l'écho de ces discordances qui brisent les stéréotypes stériles des marchands de peur. À vous, qui touchez les gamers à mi-chemin du mainstream poussif et du hardcore décérébré, à vous donc de leur donner les outils pour se comprendre eux-mêmes et pouvoir s'expliquer avec les autres suivant une autre logique que celle de la secte (« tu peux pas comprendre »).

Je crois que quand nous le pouvons, nous nous y efforçons. D'ailleurs, rien que passer la lettre y participe. Mais une fois encore, la bataille est inégale : quand TF1 (ou d'autres) décide de répandre des avis puants, ils ont des moyens tellement supérieurs aux nôtres et des œillères à l'efficacité tellement redoutable que nous ne sommes pas ceux qui pourront faire contrepoids. C'est à chacun, vis-à-vis de son entourage, d'éduquer calmement et de faire comprendre que les nerds qui sont choisis par les prétendus journalistes de cette chaîne (ou des autres) comme représentants du joueur type sont des cas particuliers. C'est aux mass média de creuser la question et de mettre en évidence les abus de montage, les questions détournées, et tout le reste. Mais d'une manière générale, si nous ne consacrons pas des pages régulièrement pour dénoncer cela et contre-attaquer, c'est tout simplement parce que notre fonction première, c'est d'informer sur les jeux vidéo. Et puis, à force de parler de ces téléés, on participe à leur donner une importance qu'il serait plutôt bon de faire baisser. La télé n'aura pas la peau des jeux vidéo, c'est impossible... du moins nous en sommes persuadés (à vrai dire, on penserait même que l'inverse est plus probable).



TRAZOM MOISE

Vous êtes de grands schizophrènes !

J'étais schizophrène. Mais nous allons mieux.

Vous déplorez - à raison - le traitement réservé aux jeux vidéo dans les mass media en mal de boucs émissaires. Mais avouez que vous ne faites rien non plus pour renverser la tendance, figés dans votre attitude de martyrs incompris. Tout le monde n'est pas aussi borné et mal renseigné, ouvrez donc vos fenêtres : à rejouer Fort Alamo, ça va sentir le renfermé ! Il y a quelques mois de cela, le mensuel Technikart a monté un dossier très bien foutu sur les jeux vidéo ; en septembre dernier, ce sont les Cahiers du cinéma qui sortaient un hors série passionnant sur le sujet, d'autant plus intéressant que le point de vue y est décalé... et résolument empreint de curiosité. La clé est d'ailleurs là : on craint ce qu'on ne connaît pas et ne veut pas connaître.

En effet, la clé est là. Un mensuel de jeu vidéo tel que Joypad est particulièrement mal placé pour faire changer les réfractaires d'avis, ou simplement éveiller à la réflexion sur le sujet. Joypad fait partie des publications 100 % jeu vidéo qui n'ont ni l'audience, ni le crédit de magazines générationnels ou étrangers au secteur d'une manière ou d'une autre. À quoi sert de faire des dossiers de ce genre pour un public qui n'a pas à être convaincu de ces idées ? Et ceux qui crachent sur le jeu vidéo, ou qui refusent de s'y intéresser plus que par ce qu'on en dit à la télé, ne liront jamais Joypad.

Quant au massacre de Littleton en particulier (pour lequel les jeux vidéo furent de nouveau montrés du doigt) et à « l'enfouissement » compul-



PAS TAPER M'SIEUR SIOUPLÉ

From : Greg Coyote • To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Quel scandale !

Salut, je suis abonné au mag et j'ai appris par un copain qu'il était dispo en kiosque depuis le 24. Or, je ne l'ai reçu qu'aujourd'hui, le 29 ! Comment diable cela est-il possible ? :-) (Je ne dis pas que vous êtes directement responsables, mais disons qu'il me semble logique de me tourner vers vous en premier lieu.) Oui. Alors vous êtes nombreux à nous interroger concernant les retards d'abonnements, et souvent, vous êtes très méchants et vous nous traitez de tous les noms, même que c'est pas très sympa, parce qu'après, nous on pleure. Car ce n'est carrément pas de notre faute. Les abonnements sont gérés indépendamment de la rédaction, et on a beau tenter de serrer les boulons de temps en temps, il semble que certaines zones ne soient pas desservies aussi vite que souhaité. Si vous avez un problème d'abonnement, quel qu'il soit, je rappelle les coordonnées du service : JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT - BP 50002 - 59178 Lille Cedex 9 ou par mail à : abonnementsjoypad@hfp.fr

côté e-mail

À CAS PARTICULIER, SOLUTIONS PARTICULIÈRES

From : Didier Nizard

To : redacpad@club-internet.fr

Subject : Le jeu sur console pour tous

Bonjour, je m'appelle Didier, j'ai 23 ans et je suis un mordu de jeux vidéo sur console depuis mon enfance. Je suis tellement accro que j'ai réussi à contaminer mon petit frère, Frédéric, 14 ans. Si je vous écris aujourd'hui, c'est pour vous parler d'un vrai problème qui concerne le jeu vidéo et qui me touche dans la vie de tous les jours. Frédéric est atteint d'une maladie génétique et est, de ce fait, handicapé moteur. Cet handicap se traduit entre autres par une utilisation limitée de ses mains. Pour s'évader, Fred a une échappatoire favorite, le jeu vidéo. Grâce à ça, il peut faire une multitude de choses qui lui sont impossibles dans la vraie vie : courir, sauter, jouer au foot, au tennis... Du fait de la mobilité réduite de ses mains, il ne peut utiliser les petites manettes de console. Il ne peut pas accéder aux touches de la tranche et doit se contenter des boutons de face. Si on a toujours pu s'en sortir grâce aux arcade sticks, qui présentent la totalité des boutons sur la face, aujourd'hui, la donne est différente. Les jeux des consoles nouvelle génération sont de moins en moins compatibles avec les arcade sticks. La PS2 s'en sort le mieux avec un arcade stick compatible avec tous les jeux de combat et de sport (Fred est

d'ailleurs assez balèze à PES 2) et certains autres titres comme MGS 2 et FFX. Mais des gros hits comme Devil May Cry, Les Deux Tours, ou Kingdom Hearts lui sont interdits. Pour l'instant, on fait de notre mieux en rejetant les boutons les moins utiles sur la tranche, via les menus de configuration ou certaines manettes programmables. Mais tous les boutons commencent à être indispensables. Ce qui m'a poussé à vous écrire aujourd'hui, c'est le test de la version japonaise du nouveau Zelda (Joypad n°127) et cette phrase innocente : « Face à une caisse, Link grimpe dessus avec A, et la pousse avec R. » Ce dernier bouton étant sur la tranche, je me doute que cela posera problème. Je sais que la majorité des joueurs trouvent ces manettes vraiment confortables et ergonomiques. Je devine aussi que vous me conseillerez de me tourner vers les associations concernées. Mais c'est déjà fait et ils affirment que les nouvelles manettes sont devenues trop compliquées à « bidouiller » pour amener tous les boutons sur la face. Leur réponse finit toujours par être la même : « Faites le jouer au PC, c'est plus adaptable. » Je refuse cette solution de facilité. Le but de toute nouvelle technologie est d'apporter encore plus de rêve. Pourtant, Fred, et tous les enfants concernés par ce problème, semblent devenir les laissés pour compte de cette nouvelle technologie. Ce que je souhaite, c'est attirer l'attention des gens afin de les faire réfléchir. Car quelque part, c'est le rêve de mon petit frère qu'on est en train de voler...

Il faut être clair : personne ne pense aux handicapés moteur. Et j'ai bien peur que personne ne souhaite y penser. Je ne vois qu'une seule solution à ton problème : le bricolage. Se mettre au fer à souder, étudier les fiches techniques disponibles, acheter des pièces détachées, et récupérer les PCB à l'intérieur des manettes normales (c'est-à-dire le cœur de l'électronique), pour les adapter à la main à l'intérieur d'une autre, de type arcade, que tu auras fabriquée toi-même en rejetant tous les contrôles sur le dessus. Je suis désolé de ne pouvoir t'aiguiller plus. Sache néanmoins que des sites comme www.happcontrols.com vendent des pièces détachées, généralement prévues pour l'arcade (boutons, sticks à microswitches...), et que tu pourrais y trouver du matériel intéressant. Un dernier détail : les manettes Xbox utilisent la technologie USB, mais avec une connectique différente. Il est très facile de fabriquer un convertisseur simple, qui permet de brancher des périphériques USB à la console, même si leur reconnaissance par la machine reste hasardeuse. Plus simplement, tu peux en acheter un (au www.lik-sang.com/news.php?artc=2715 par exemple). Bon courage et coucou au français !

Côté e-mail



EN VRAC : Fabrice pose clairement la question : un site Joypad est-il prévu avant 2010 ? Je vais répondre clairement : non. Depuis la fermeture de Joystick.fr, nous avons abandonné tout développement à ce sujet.

EN VRAC : Vous êtes deux ou trois, dont Rémi, à poser cette question : « L'est ou T.S.R. ? » Comme la vérité : ailleurs.

PC, CONSOLE... DE TOUTE FAÇON, C'EST DU JEU !

From : Watt • To : redacpad@club-internet.fr

Subject : La Xbox, encore et toujours :)

Voilà, je vous écris juste pour ajouter ma p'tite pierre insignifiante à l'édifice du « La Xbox c'est pô bô ! ». En fait, la critique que je voudrais formuler, c'est que je trouve dommage d'inclure la machine de Microsoft dans la catégorie des consoles. En effet, si on regarde bien, la bête n'est en fait qu'un PC glacé dans le temps, une configuration qu'on ne peut faire évoluer (par des moyens accessibles au commun des utilisateurs du moins...).

Une machine glacée dans le temps, c'est ce qui fait d'elle une console, en partie. C'est vrai que son architecture est quasiment celle d'un PC. Cependant, ce n'est pas ça qui l'empêche d'être une console à part entière. Ce qui définit l'appartenance à cette « classe » de machine de jeu, c'est l'aspect « plug & play » (on met le disque, on allume et ça marche), et le fait que la machine soit dédiée au jeu et non évolutive. La Xbox répond à chacun de ces critères.

Tous ses composants sont des pièces de hardware PC, certes modifiés pour l'occasion, mais néanmoins bâtis dans le même esprit. Il n'y a qu'à voir ce qui peut être fait par des professionnels : installation de jeux PC sur le HDD de la Xbox, d'émulateurs SNES (et bientôt PS2, me dit-on), ajout de RAM, d'un HDD de 40 GB et autres upgrades du domaine de l'informatique.

Tu surestimes un peu ce qu'il est actuellement possible de faire avec une Xbox modifiée... Par exemple, on ne peut pas installer de jeux PC dessus. Même chose pour l'émulateur PS2 : il n'existe pas encore, et n'est pas près d'exister sous une

forme très fonctionnelle. On ne peut pas non plus rajouter de la RAM. Mais c'est vrai que ceux qui ont modifié leur Xbox ont réalisé bien des prouesses avec (lecture de films DivX, émulation de machines simples, etc.).

Je trouve donc quelque peu abusé de comparer la Xbox à de « vraies » consoles comme la PS2 ou la GameCube, constituées selon une architecture propre et originale.

D'un autre côté, sache qu'on peut aussi transformer une PS2 en station Linux (avec le kit officiel dont nous avons déjà parlé), laquelle permettra de faire tout ce qu'un PC peut faire en matière de bureautique, d'Internet... Alors, vraie console, la PS2 ?

Nous connaissons tous la supériorité technique des PC sur les consoles (bien que le fossé diminue petit à petit), et applaudir les capacités de la « console » de Microsoft en la plaçant au-dessus des autres machines tient un peu de la comparaison indigeste (toujours à mon humble avis, hein :)).

Pour les raisons énumérées ci-dessus, la Xbox est une console, et en tant que telle, il est normal qu'on la fasse vivre dans le même monde que ses consœurs. Demande un peu aux joueurs PC si, pour eux, la Xbox est un PC plus qu'une console ! Je crois que c'est pour eux que la comparaison serait indigeste...

De même, pour la Xbox Live, il est sûrement plus facile de mettre en place une infrastructure de jeu en ligne pour un PC déguisé que pour une machine totalement originale dans son concept.

Et alors ? Même si c'était vrai, est-ce un défaut ? Ou une caractéristique qui éloigne la Xbox de la « classification » console ? De toute façon, qu'il s'agisse d'un PC, d'une Xbox, d'un Macintosh ou

d'une GameCube, mettre en place une infrastructure de jeu online revient au même, dans les grandes lignes. C'est juste la façon dont on le fait, les choix de service et tout le reste qui font la différence, car Internet est le même pour tout le monde. Ses protocoles sont standardisés, toutes ces machines communiqueront en suivant le sacro-saint TCP/IP. N'importe quel « ordinateur » (au sens machine informatique capable d'une certaine puissance de calcul) peut facilement être relié à une infrastructure Internet. La partie difficile (services, encryption et sécurité, infrastructure de réseau, etc.) est quasi indépendante de la machine elle-même.

Voilà, ma petite missive s'achève, j'aimerais connaître votre avis sur ce point (notez que j'ai évité les écueils faciles du « Bouh Grossoft, à mort Billou ! », sa bécane a de bons jeux qui ne peuvent faire que du bien aux joueurs, mais c'est la « console » elle-même dans son concept qui me chiffonne). Longue vie à Joypad !

On peut néanmoins comprendre tes interrogations. La Xbox a été au plus facile, d'une certaine manière, en reprenant le gros de l'architecture PC au lieu d'en développer une propriétaire, mais ce n'est jamais qu'un choix de design, et un choix économique, qui ne saurait remettre en question son appartenance au monde console ou ses qualités hardware. L'architecture PC est valable pour le jeu, c'est incontestable, et la Xbox ne souffre pas des défauts du PC en tant que machine de jeu (pilotes, OS, installation, etc.), tout en profitant de certaines de ses qualités.

Côté e-mail

COURRIER DES LECTEURS

IMPORTS ET GRANDS FRISONS...

From : François • **To :** redacpad@club-internet.fr
Subject : GameCube International Ltd.

Je vous écris pour quelques questions techniques : sachant que le Freelander pour le Cube, de Datel, est enfin sorti, j'ai déjà commandé Ikaruga en import japon. Je n'avais évidemment pas vu que ce jeu sortait le 1^{er} avril aux États-Unis... Alors la première question est la suivante : y a-t-il FORCÉMENT une traduction au moins en anglais sur les jeux japonais ?

Non ! Rien n'oblige les éditeurs japonais à joindre à leurs notices des traductions.

Je dis « FORCÉMENT », et je le crie très fort d'ailleurs, puisque dans le cas de Sonic Advance 2, il y a aussi une traduction française sur la version japonaise. Si tel n'est pas le cas, je vais bien me marrer avec mon Ikaruga en « japonais only »... Sonic a été développé très tôt avec à l'esprit le besoin d'incorporer toutes les versions, pour faciliter le boulot ensuite et pouvoir le sortir un peu partout très vite. Ce n'est pas le cas d'Ikaruga, qui est en outre un jeu pas du tout grand public comme Sonic. Donc oui, tu vas bien te marrer. Mais rassure-toi : Ikaruga n'est pas un jeu d'aventure, tu devrais t'en sortir à merveille !

Ensuite, en me renseignant sur les dates de sortie US et jap', j'ai cru apercevoir un certain « Starfox Armada », développé par Namco, un éditeur dont je n'aime pas le travail général, que je trouve trop bâclé (et une 3D générale très anguleuse). Je ne veux pas voir Fox sous forme de trois cubes et d'un cône, c'est pourquoi je voudrais savoir si Nintendo s'assurera que le rendu est proche du bijou précédent, signé Rare.

Non, je pense que Nintendo n'en a rien à cirer de ses personnages phare... Non attends, je dis n'importe quoi : bien sûr que Nintendo veille au grain ! Et puis, Namco, c'est aussi Soul Calibur II, je ne trouve pas le rendu bâclé ou anguleux sur GameCube... À mon avis, tu peux dormir sur tes deux oreilles pour Starfox Armada.

Comment se fait-ce que les GC couleur argent, mais aussi orange et jaune ne soient pas dispo en Europe, alors que la version Platinum a vraiment de la gueule ?

Nintendo n'a pas encore annoncé leur sortie, c'est vrai, mais il n'est pas dit qu'ils ne le fassent pas. J'imagine en tout cas que leurs études de marché révèlent que les joueurs français ne sont pas particulièrement friands de ces couleurs, ou bien encore que par rapport à leur intérêt pour ce type d'options esthétiques, le coût se révèle trop important. Mais je ne suis pas dans les secrets marketing et commerciaux de Nintendo Europe...

côté email

COUP DE POING

Il y a une question qui me traverse l'esprit, et c'est une question de toute première importance. Pourquoi... non mais vraiment pourquoi on a droit à des jeux japonais, doublés en anglais, sous-titrés en français ?! On peut pas avoir directement de la vraie VOST, de l'audio jap & des sous-titres français ? Pasque la langue de « Chat-Kespire », ça me sort par les cages à miel. FFX, MGS2, a priori Space Channel 5 part 2 ou encore Z.O.E. 2... Pourquoi ? Oui, pourquoi ? Après tout, pour des jeux qui se veulent de plus en plus cinématographiques, quoi de mieux que d'adopter le même système pour... le truc dont je parle ! Malheureusement, c'est toujours le même problème : les éditeurs rechignent à dépenser des sous. Et pour laisser le choix aux joueurs de la piste audio et des sous-titres, à la manière des DVD, il faut que dès le début de la production du jeu, ce soit pris en compte par le développeur, et ça coûte des sous en plus. Les développeurs japonais n'ont que rarement d'intérêt à consacrer efforts et énergie pour ce genre de possibilités. Quant à proposer les jeux en VOST seulement, ce serait s'amputer d'une frange de joueurs connaissant l'anglais et qui apprécient de pouvoir tout de même comprendre de manière auditive, sans s'aider des sous-titres. À mesure que le marché mûrit, cependant, peut-être que des DVD-Rom comme celui de Primal (qui offre toutes les langues, permet de passer de l'une à l'autre, d'activer ou non les sous-titres, etc.) deviendront de plus en plus communs, mais mieux vaut ne pas être pressé.

VO, VA, VÉ, VOST, ETC.

From : Cm4 • **To :** redacpad@club-internet.fr
Subject : Screugnieugnieu !!!

Une question de toute première importance me traverse l'esprit, comme ça, tout d'un coup ! Pourquoi... non mais vraiment pourquoi on a droit à des jeux japonais, doublés en anglais, sous-titrés en français ?! On peut pas avoir directement de la vraie VOST, de l'audio jap & des sous-titres français ? Pasque la langue de « Chat-Kespire », ça me sort par les cages à miel. FFX, MGS2, a priori Space Channel 5 part 2 ou encore Z.O.E. 2... Pourquoi ? Oui, pourquoi ? Après tout, pour des jeux qui se veulent de plus en plus cinématographiques, quoi de mieux que d'adopter le même système pour... le truc dont je parle ! Malheureusement, c'est toujours le même problème : les éditeurs rechignent à dépenser des sous. Et pour laisser le choix aux joueurs de la piste audio et des sous-titres, à la manière des DVD, il faut que dès le début de la production du jeu, ce soit pris en compte par le développeur, et ça coûte des sous en plus. Les développeurs japonais n'ont que rarement d'intérêt à consacrer efforts et énergie pour ce genre de possibilités. Quant à proposer les jeux en VOST seulement, ce serait s'amputer d'une frange de joueurs connaissant l'anglais et qui apprécient de pouvoir tout de même comprendre de manière auditive, sans s'aider des sous-titres. À mesure que le marché mûrit, cependant, peut-être que des DVD-Rom comme celui de Primal (qui offre toutes les langues, permet de passer de l'une à l'autre, d'activer ou non les sous-titres, etc.) deviendront de plus en plus communs, mais mieux vaut ne pas être pressé.

côté email

EN VRAC : Question récurrente : le prix du modem sur GameCube.

Il devrait avoisiner les 50 € aussi bien pour le modem 56K que pour l'adaptateur haut débit. Les deux modèles verront le jour le 7 mars prochain, si tout va bien...



POUR CONSULTER D'ANTIQUES NUMÉROS :

Appeler le 01 21 32 87 25, le mardi, mercredi et jeudi, de 14h à 18h, au 10 rue de la République, 92100 Nanterre. Ou écrire à : 10 rue de la République, 92100 Nanterre. Ou envoyer un fax à : 01 21 32 87 25.

POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :

JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT
10 rue de la République
92100 Nanterre

POUR LES DEMANDES DE TARIF :

Pour le matériel, les tarifs particuliers des abonnés...

ABONNEZ-VOUS



Retrouvez le meilleur
du jeu vidéo
sur consoles
tous les mois



+
son
booklet

1 an (11 n^{os}) = 39,90 €
au lieu de ~~60,50 €~~* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n^{os} + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50 €~~*, soit 20,60 € d'économie !**

JP442

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Date de naissance : _____

E-mail : _____

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ CB n° _____

Expire le : _____

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Joyypad mode d'emploi

Ce mois-ci, c'est la loose à la rédac ! Plantages informatiques, explosion ou disparition de matos... Heureusement, nous avons toujours notre barre de fairrrrrre ! Qui est, je le rappelle, la barre à tout fairrrrrre ! Merci Gad et Melja !

VENDREDI 31 JANVIER

» 13:27

» 09:45

Greg sort de la station de métro Pont de Levallois pour se rendre à la rédac. En chemin, il bute contre un truc par terre. Il regarde : un kit piéton pour Nokia. Pensant que cela pourra servir à un de ses collègues, il le ramasse.

Il grêle dehors, et pris d'une flemme assortie d'une allergie au froid, les testeurs décident de commander à manger. Bien sûr, tout arrive normalement, sauf la bouffe de Greg, qui n'a rien à voir avec ce qu'il a commandé. « Rah c'est pas possible, chuis maudit ma race avec les livraisons aujourd'hui ! »

» 14:15

» 17:10

Julo, alias zef-man, arrive à son tour au boulot (quoi l'heure ?) et voit le kit piéton traîner sur son bureau. « Hein, mon kit piéton, qu'est-ce qu'il fout là ? Je l'avais perdu hier en rentrant chez moi ! »

Coup de fil libérateur de la part de Fedex, le paquet a enfin été retrouvé. Il a été livré à une autre agence de presse et réceptionné par le service courrier. Fedex : « Voulez-vous que j'envoie un coursier le récupérer, vous l'aurez sans doute demain matin ? » Greg : « Non, surtout pas ! Enfin... je veux dire, non, je vais y aller moi-même, merci... »

LUNDI 3 FÉVRIER

» 11:30

Depuis samedi, Greg attend chez lui que le paquet Fedex envoyé par Aruno, contenant la plupart des jeux import de ce mois-ci, arrive enfin. Après avoir passé plusieurs heures sur le site du prestataire pour voir où en était son colis, il apprend qu'il a bien été livré, à un certain Mr X. Greg, qui n'a toujours pas le paquet, appelle Fedex, qui lui apprend que ce dernier a bien été livré, mais pas à la bonne personne. Greg devient vert, puis bleu, avant de piquer une gueulante au service clientèle.

MARDI 4 FÉVRIER

» 11:46

Après l'épisode des jeux import volatilisés puis retrouvés, Greg s'apprête enfin à pouvoir bosser avec 3 jours de retard. Il allume son Mac pour prendre des photos... « rien ». Il le débranche, le rebranche... « clac », suivi d'une belle odeur de cramé... Après les PC de RaHaN et de Karine, c'est au tour du poste de Greg de rendre l'âme...

» 12:35

Willow entre dans le bureau de Traz. Ce dernier est en train de déguster une banane tout ce qu'il y a de plus banal... Willow lui demande, l'air surpris : « Mais... Traz, pourquoi tu manges une banane ? ». Traz : « ... »

MERCREDI 5 FÉVRIER

» 10:32

Gollum arrive au bureau et, comme tous les matins, allume son PC... et se retrouve avec un joli fond d'écran « prairie windows » et une fenêtre de réinstallation complète. Il

Greg est toujours au téléphone avec le bureau des réclamations de Fedex. Il tente de leur expliquer l'urgence de la situation : « Ce matin, un parfait inconnu a reçu un paquet rempli de jeux, hop cadeau ! Ça veut dire que là, pendant qu'on parle, le gars est sûrement déjà en train de les revendre, c'est pas compliqué à comprendre, non ? » - « Mais je comprends bien monsieur, ne vous inquiétez pas, nous allons voir ce qu'on peut faire ! »



vient de perdre toutes ses adresses e-mail, ses contacts, ses bookmarks, ses documents, bref tout ! Le coupable ? Un responsable de l'informatique qui est venu faire un recensement de toutes les machines dans la nuit et qui a tout fait planter... Superrrrr !

» 16:47

Le très matinal Angel arrive enfin à la rédac. Il allume son ordi. Il s'aperçoit vite qu'il est lui aussi victime du serial informaticien, sa capture d'écrans refusant catégoriquement de fonctionner. On a tous la rage, et on sait désormais qui ne PAS appeler en cas de pépin...

» 00:44

Kendy reçoit un appel de Julo et Gana. Parvenant à peine à déchiffrer ce qu'ils racontent, il comprend qu'ils sont à une fête. Kendy : « Vous êtes où là, que je vous rejoigne ? » Gana (Joystick) et Julo, hilares : « On t'appelle de Londres, c'est la soirée Nokia, là on profite des bornes d'appel gratuit mais on savait pas qui appeler ! »

JEUDI 6 FÉVRIER

» 11:36

Angel aurait dû s'envoler pour Londres à 9h30 pour voir Burnout 2. Mais l'avion a eu du retard à cause de la neige. Quand enfin il pose ses fesses dans l'avion, le commandant de bord stoppe les moteurs : « Nous n'allons pas pouvoir décoller suite à un accident de la route. » Angel hallucine. Il s'agissait en fait d'un accident entre deux véhicules transportant des bagages... sur la piste de décollage !

VENDREDI 7 FÉVRIER

» 12:45

Après des années passées à hériter des voyages de presse les plus pourris, Julo a enfin levé sa malédiction. À peine arrivé à la rédac, il nous explique que les 300

journalistes présents à la conférence Nokia sont repartis avec un super téléphone. Quant au dossier de presse, il était livré sur un Memory Stick de 128 mégas. Ils ont quand même de la thune chez Nokia...

» 13:00

Gollum, Gana et Traz parlent d'un ancien de Microsoft qui a réussi à vendre pour 9 millions de dollars de logiciels achetés à bas prix lorsqu'il était dans la société. Gollum : « Tu te rends compte, c'est énorme ! Il peut s'acheter un « yashte » s'il veut ! Traz et Gana : « Aahahhaaha un yashte !!! »

DIMANCHE 9 FÉVRIER

» 15:35

Aruno et Greg font le débriefing des News Japon par téléphone. À quelques jours de la sortie de la GBA SP, ils parlent de la manière d'acquiescer l'engin. Aruno : « Non, pas besoin de réserver, j'irai tranquille le matin de la sortie, et puis comme ça, je me prends pas la tête... » Greg : « Ouais, bon, je te dirai mardi si tu m'en prends une... Pour jeudi, c'est bon ? » Greg entend alors Aruno se décomposer au téléphone... : « Non, c'est ce jeudi-là, là ? Ah non, j'avais pas capté ! J'ai un super rendez-vous à 10h du mat ! Ah mon dieu, non, c'est pas possible, je peux pas ne pas l'acheter le jour de la sortie ! »

» 16:12

Angel, qui a oublié de manger, est super mort de faim. Comme toujours, RaHaN laisse traîner une tarte aux poires-chocolat sur son bureau. Greg la propose à Angel... jusqu'à ce qu'il s'aperçoive que ladite tarte est « vivante ». De couleur bleu-vert foncé, elle est recouverte d'une épaisse couche de poils qu'on appelle communément de la moisissure. Sur le côté de la boîte : « à consommer avant le 22 janvier... » Mais c'est supeeeeeeeeeeeeeerrrrrr !

ASTUCES

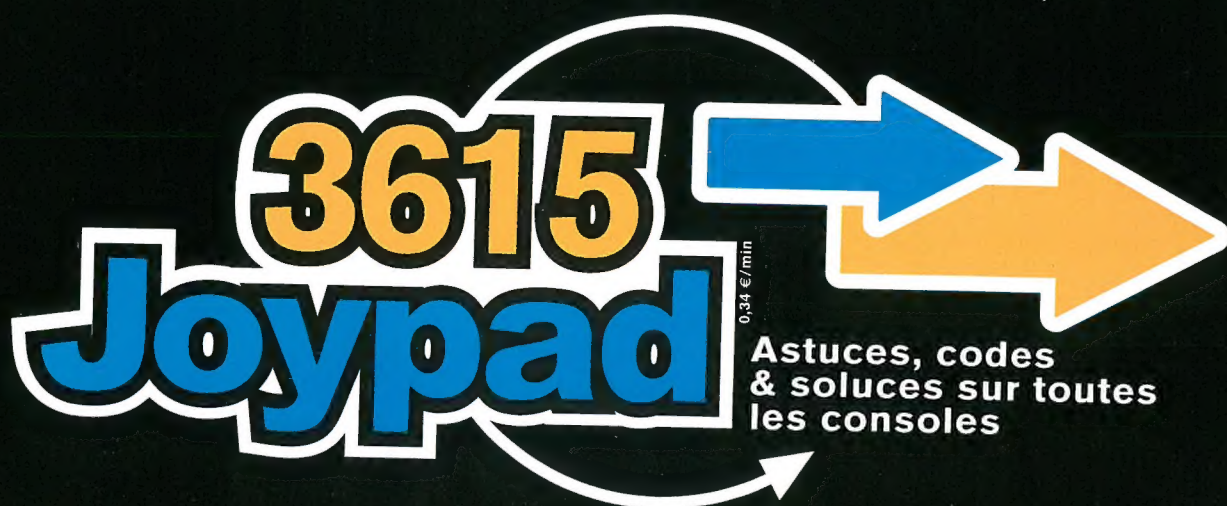
Pour se faciliter la vie !

SOLUCES

Pour arrêter de se prendre la tête !

CONCOURS

Pour gagner plein de cado !



www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

ENTER THE MATRIX™

Un jeu écrit et dirigé par Larry et Andy Wachowski, réalisateurs de Matrix™

MAI 2003



ENTER THE MATRIX © 2002 INFOGRADES, INC. UNDER LICENSE FROM WARNER BROS. ALL RIGHTS RESERVED.
PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INFOGRADES EUROPE S.A. INFOGRADES AND THE INFOGRADES LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF INFOGRADES EUROPE S.A. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

PLAYSTATION AND THE PLAYSTATION LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

MATRIX, ENTER THE MATRIX, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND © WARNER BROS. TM & © WARNER BROS. (S02)

plaisir sera la technique de base, mais attention à ne pas la gonfler ! Couvrir une femme de cadeaux n'est pas vraiment la meilleure technique pour la séduire. Enfin, j'me comprends... D'autant qu'elles n'aiment pas toutes les mêmes choses, et une fois encore, apprendre à connaître les filles pour savoir ce qu'elles aiment, ce qu'elles adorent, et à

Rated : M

Certains maillots de bain sont plus sages que d'autres... Bien entendu, moins il y a de tissu et plus c'est cher ! Les deux maillots les plus « auch » ont pour nom Gaia et Venus, suivis des modèles à bretelles de Lei-Fang. Ne pouvant être achetés que par deux, les maniaques pourront se prendre la tête à essayer de les offrir aux autres filles sans qu'elles le jettent à la poubelle (95 % du temps).



quel moment elles seront les plus réceptives sera l'un des points « ludiques » de DOAX. Un jeu d'aventure, en gros...

MAIS SINON, ON DANSE ?

Qu'en est-il donc du fameux « jeu », ou plutôt « épreuve » parmi tant d'autres dans ce fourre-tout estival ? Si l'on compare avec Beach Spikers (Sega, GC), on ne leur trouvera pas grand-chose en commun. Plus simple et plus instinctif que le soft de Sega, DOAX est aussi complètement épuré. On se souvient sans peine des nombreuses indications et autres marques au sol de Beach Spikers, qui donnaient parfois l'impression de jouer à un Panzer Dragoon sportif où l'on ne regarderait plus que les cibles et non l'action. Contrairement à DOAX, dans lequel tout n'est qu'instinct. On remarque aussi que DOAX est moins mécanique, dans le sens où il sera plus facile de casser les classiques enchaînements « réception, passe, smash » que dans Beach Spikers. Même si en général, le smash sera synonyme de point, le jeu est plus dynamique et les feintes un peu plus nombreuses. Attention, il s'agit cependant de grand spectacle ! Ne vous attendez pas au PES du beach volley, les tactiques sont inexistantes et les prises de risques et autres décisions rapides. Un bon p'tit jeu d'arcade semi-automatique à l'ancienne dans le concept, mais avec des graphismes d'aujourd'hui.

DÉCHIRURE LUDO-NUMÉRIQUE ?

Tenu secret depuis des lustres, DOAX a encore évolué depuis que nous avons eu la chance de le voir au Japon en octobre dernier. « Graphiquement » déjà, c'est une sacrée claque. Même si l'on est face à une 3D assez simple sans gros effets esthétiques, DOAX accroche l'œil. Le nombre de couleurs, la qualité des textures dans les



Le décor de la jungle est le moins réussi des terrains de jeu. En plus, c'est celui où l'on peut bronzer le moins...



Caesar's Palace

Pour les petits fûtés et autres Capt'ain Ta Race (de « Joystick »), il sera possible, le soir venu, de se rendre au casino. Pour les nostalgiques de la NES, ce « remake » de Caesar's Palace vous proposera un black-jack qui triche, des bandits manchots radins, un poker « zarbi » et une roulette assez sympa. À réserver aux flambeurs.





Si vous avez pensé à mettre des strings (enfin, aux joueuses hein !), vous allez pouvoir saliver devant les replays !

environnements, tout cela est fort joli. Certains pourront trouver l'image un peu plate au niveau des jeux d'ombre et de lumière. C'est en partie vrai dans la mesure où les ombres portées ne sont présentes qu'en soirée. En journée, la lumière est uniformément présente ; au premier coup d'œil, on ne note rien, mais c'est lorsque l'on s'aperçoit que, finalement, les formes des filles sont plus « découpées » le soir qu'on remarque une différence. Dommage... En ce qui concerne l'animation, c'est très bon dans l'ensemble, mais on se retrouve face à des petits bugs qui ne font pas non plus honneur à la puissance de la Xbox. Les chevilles et poignets des filles restent assez raides malgré les progrès effectués dans les modèles 3D des personnages. En gros, elles sont belles à regarder les 90 % du temps, mais vous avez 10 % de chance de tomber sur un bug qui va vous casser l'ambiance, et c'est bien dommage. Même s'il est l'un des plus beaux jeux de « sport » disponibles, ainsi qu'une belle vitrine graphique, DOAX n'est cependant pas une révolution. Que l'on ne s'y trompe pas toutefois,

On se prend pour **Guy Roux, Barbie et Larry Flint** en même temps...



le contrat est rempli dans le sens où ce n'est rien de plus qu'une belle carte postale. Agréable à regarder, DOAX excitera la fibre collectionneuse de certains joueurs. Rigolo à jouer, DOAX excitera la fibre arcade des joueurs qui en ont une. Énormément scripté, DOAX excitera la fibre « aventure à la japonaise » des joueurs qui en ont une. Maintenant, savoir s'il répondra à vos attentes ou vous décevra... Si vous voulez vraiment savoir si le soft est fait pour vous ou non, je vous conseille d'essayer ce jeu de drague tout en français à cette adresse www.dating.sim.com et de voir si vous accrochez le style « bon, je me prends un râteau, essayons autre chose ». Si ce n'est pas le cas, vous allez vite tourner en rond et laisser tomber. Quant aux fans de sport pur et dur, mieux vaut laisser tomber : il n'y a aucun tournoi, aucun challenge, même si le jeu à deux est assez marquant. Un drôle d'ovni qui mérite malgré tout le coup d'œil. Et pour les fans du genre, quel pied !

Greg



Venus est le maillot de bain le plus cher du jeu, mais aussi le plus... léger. Le faire porter à d'autres filles que Lisa s'annonce comme le défi le plus corsé de DOAX.



Tina, habillée en bunny girl, parvient à faire des smashes surpuissants malgré ses talons.



Note

8/10

Fans d'aventure, de Sakura Taisen, joueurs curieux

5/10

Fans de sport, impatientes, allergiques aux « japonaiseries »

Attention aux trous

Même si le jeu est assez simple et que les personnages se rendent de manière assez automatique vers les points de chute des balles, il sera toujours possible de les feinter. On pourra donc, avec un peu d'expérience, parvenir à lire les mouvements adverses et placer la balle dans un trou du terrain ennemi en contre-attaque.

